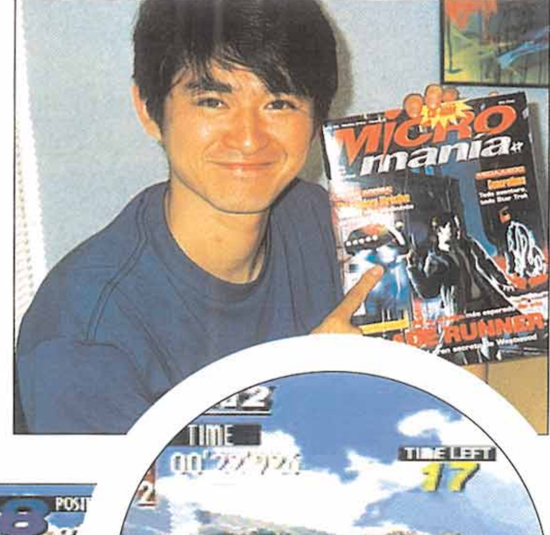
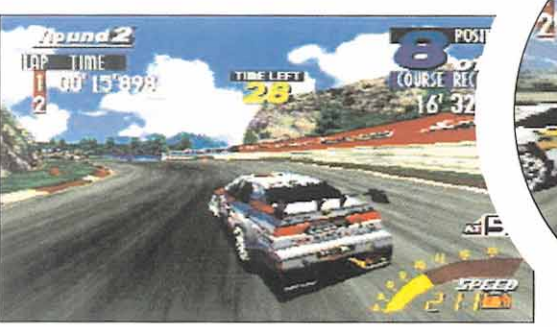


AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 33
INCLUYE
CD-ROM
595 PTAS
MICRO
manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
PREVIEW
F1 Racing Simulation
UBI revoluciona la simulación
ENTREVISTA
Tetsuya Mizuguchi
Hablamos con el genio del soft japonés
Guía Especial
SOLUCIONES
Realms of the Haunting
Todos los pasos para acabar con la maldición
THE
LAST EXPRESS
Súbete al tren de la Aventura

 u  a

Año XIII - Tercera época - Número 33 - Octubre 1997









Finalmente, por este año se han acabado las ferias de software, a nivel mundial. E3, en Atlanta, y ECTS, en Londres –show del que encontraréis cumplida información el próximo mes–, han terminado de revelar, teóricamente al menos, las intenciones de las grandes compañías del sector para lo que queda de año, y buena parte del próximo.

¿Qué significa esto? Pues aún no está demasiado claro aunque, sobre el papel, la idea es que la veda se ha abierto y, de aquí a Navidad y después hasta primavera, deberán llegar, uno por uno y sin ningún tipo de excusa, todos esos grandes títulos que se mantienen en candelero durante gran parte del año, y en los que las compañías basan sus convincentes argumentos y promesas para con el usuario, en ese tira y afloja que es el que, al fin y al cabo, mantiene vivo este mercado, despertando las ansias de dar, finalmente, con el programa soñado.

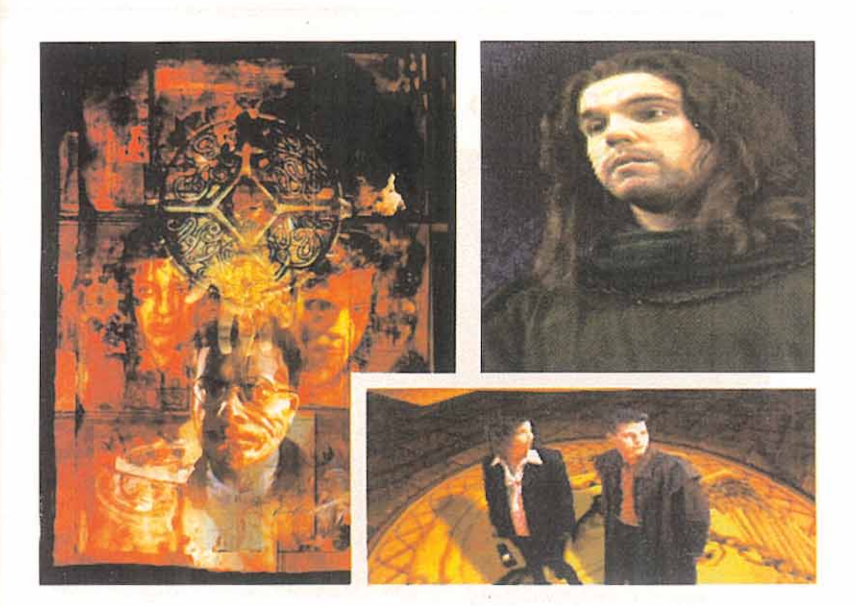
Esas buenas intenciones, como se ha podido comprobar en multitud de ocasiones, no siempre acaban materializándose en hechos, lo que no deja de resultar molesto, y hasta frustrante. Pero demos un voto de confianza al sector, y esperemos que, efectivamente, juegos como «Jedi Knight», «Monkey Island 3», «Quake II», «Populous. The Third Coming», «Blade Runner», «Lands of Lore. Guardians of Destiny», «F 15», «Falcon 4.0», «F22 Air Dominance Fighter», y un largo etcétera de títulos, lleguen cuanto antes, tal y como se promete.

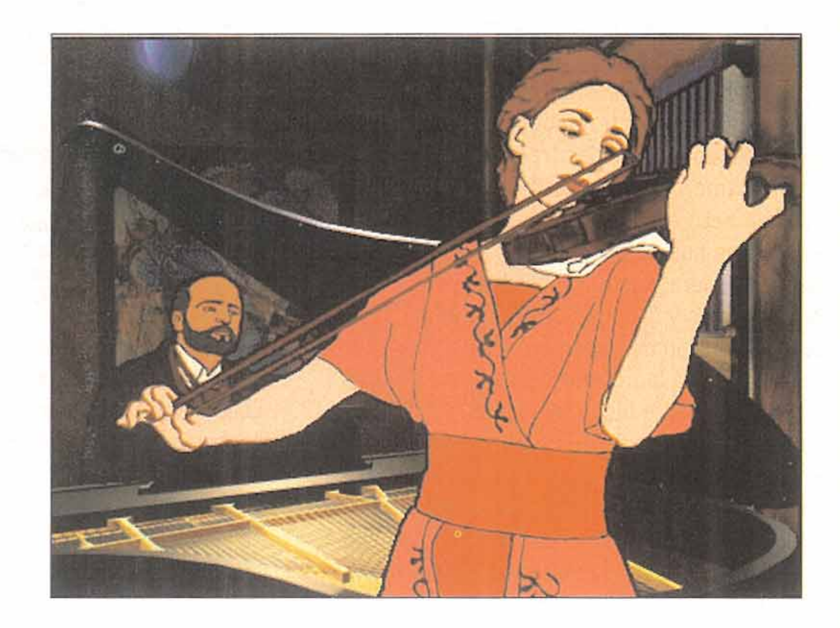
Mientras tanto, claro está, el sector sigue vivo. Y goza de buena salud. La mejor prueba está en el número que tenéis entre las manos, empezando por la portada, que nos conduce hacia la última obra maestra de Jordan Mechner, el creador de títulos como «Prince of Persia», que con «The Last Express» se lanza de cabeza a un género, la aventura, que ha sido capaz de interpretar como nadie, hasta la fecha, había podido imaginar. Y podríamos seguir hablando sobre la enorme guía de «Realms of the Haunting», el espectáculo arcade del MegaJuego de este mes, «Worldwide Soccer», los numerosos análisis, las previews, entrevistas, trucos, etc., pero, ¿no es mejor leerlo en las páginas interiores?

Disfrutad este número, y hasta el próximo mes.

r i o 

595 ptas. (IVA incluido)









Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Sergio Zazo
Luis Santiago

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alejandro Sánchez (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto
David E. García

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 



DEMOS

DUNGEON KEEPER



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS
Procesador 486 DX4, 8 MB de RAM, CD-ROM 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 90 ó superior, 16 MB de RAM, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad DUNGEON KEEPER y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

En los juegos de rol y estrategia aparecidos hasta el momento siempre habéis asumido el papel de los héroes tratando de descubrir todas las trampas de las mazmorras y acabar con todos los monstruos que aparecían en ellas, pero esto se ha acabado. En «Dungeon Keeper» os convertiréis en auténticos guardianes de la mazmorra, que en un principio ni siquiera existe, y a la que tendréis que ir dotando de habitaciones y trampas con el objetivo de acabar con los caballeros que tratarán de asediarla.
Un nuevo concepto de juego que os dará la posibilidad de construir, dirigir, atacar e incluso, mediante hechizos, tomar posesión del cuerpo de uno de vuestros seguidores para, de esta manera, tener una visión del calabozo en 3D.
En la demo jugable que os presentamos podréis jugar un extenso nivel en el que tendréis la posibilidad de comprobar por vosotros mismos muchas de las acciones que tendréis que ejecutar para convertiros en auténticos señores de las catacumbas.

BROKEN SWORD II



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM, 38 MB de espacio en disco, CD-ROM 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 133 ó superior, 32 MB de RAM, 38 MB de espacio en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad BROKEN SWORD II y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows seleccionad PROGRAMAS, después REVOLUTION y por último pulsad sobre el icono DEMO DE BROKEN SWORD II.

Las aventuras gráficas han dado un vuelto en estos últimos años. Y es que cada vez vemos programas más completos dispuestos a entretenernos haciéndonos pensar un poco. Éste el es caso del juego que os ofrecemos, «Broken Sword II». En él encontraréis unos detalles que lo destacan del resto, como los escenarios animados a todo color, los comentarios y diálogos, y la libertad en sus acciones. Este último aspecto es muy importante, ya que el poder hacer conbinaciones entre objetos y la posibilidad de sacarles varias utilidades es algo que lo hace más fácil y entretenido.
El programa en sí se basa en la continuación de la primera parte ahí donde se acabó. Su corto resumen y su introducción hace que los que no pudieran disponer de la primera parte no la echen en falta. Aun así os la recomendamos.

PREVIEWS

WORLDWIDE SOCCER

Una vez más el mundo del fútbol se introduce en vuestro disco duro para disfrutar de la magia de este deporte en la preview que os ofrecemos de «WorldWide Soccer».
Este juego quizá se pueda comparar con otros de su misma clase. Aunque su manejo es sencillo y le dé un aspecto más arcade que simulador, lo que destaca son sus movimientos. Estos están muy logrados y los notaréis a simple vista en cuanto que veáis los remates de cabeza, entradas, pases, tiros a puerta y estiradas de los porteros.
Tiene multitud de opciones tanto fuera del campo como dentro. Jugaréis amistosos, campeonatos, copas, ligas y torneos con todas las sus modalidades. Una vez en el partido, podréis elegir la alineación, tácticas y cambios.



RESIDENT EVIL



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, 16 MB de RAM, 104 MB de espacio en disco, CD-ROM 4X, tarjeta de vídeo aceleradora 3D con 4 MB de RAM y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 133 ó superior, 32 MB de RAM, 104 MB de espacio en disco, CD-ROM 8X, tarjeta de vídeo acelaradora 3D con 4 MB de RAM y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:
Movimiento: Cursores
Guardia: C
Acción: X
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad RESIDENT EVIL y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows seleccionad PROGRAMAS, después CAPCOM y RESIDENT EVIL por último pulsad sobre el icono RESIDENT EVIL.

Un grupo de soldados de las fuerzas especiales espera impaciente la llegada del helicóptero que les saque de ese lugar. Pero no llega.
Extraños ruidos llegan a los oídos del grupo. En pleno ataque de nerviosismo, llega el helicóptero, pero no ve a la cuadrilla y pasa de largo. Su única escapatoria es refugiarse en la casa e intentar aguantar toda la noche. Lo que no pensaron fue en lo que se iban a encontrar dentro.
Este juego se llama «Resident Evil», y aquí tenéis la demo. Vuestra misión será la de explorar la casa consiguiendo objetos y armas para enfrentaros a los peligros.
En la demo jugable que os presentamos podréis investigar algunas habitaciones de la versión comercial del programa hasta que agotéis un límite de tiempo, aunque éste es bastante amplio.

WARLORDS III



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, 16 MB de RAM, 33 MB de espacio en disco, CD-ROM 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 32 MB de RAM, 33 MB de espacio en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad WARLORDS III y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows seleccionad PROGRAMAS, después la carpeta RED ORB ENTERTAINMENT y por último pulsad sobre el icono WARLORDS III DEMO.

Un nuevo juego de estrategia militar irrumpe con mucha fuerza en las pantallas de todos vuestros ordenadores. Su nombre, «Warlords III», y en él deberéis conquistar tierras oscuras llenas de castillos de otros jugadores y con gran cantidad de tesoros ocultos. Para ello dispondréis de varios dominios en los que tendréis que crear nuevas tropas para que la amenaza bárbara no inquiete vuestras fronteras.
Según avancéis por el juego nuevos generales con cierta experiencia se unirán a vuestras hordas, con lo que conseguiréis más poder hasta aplastar a vuestros enemigos.
En la demo jugable que os ofrecemos de del programa «Warlords III» podréis llegar a recrear vuestro propio dominio de las artes de la guerra en un amplio nivel de los que componen la versión comercial del programa.

CONSTRUCTOR

Si os creiáis que los juegos de simulación sobre construcciones habían llegado al límite de sus posibilidades, estabáis equivocados. «Constructor» es un nuevo concepto en simulación en el que tendréis que ir mejorando la calidad de vuestras construcciones para que los inquilinos estén contentos y paguen el alquiler. Deberéis tener mucho cuidado con vuestros contrincantes, ya que tratarán de sabotearos vuestras construcciones. También si andáis faltos de dinero podréis recurrir a la mafia, aunque siempre pagando vuestras deudas a tiempo. En fin, un gran ámbito de posibilidades para que disfrutéis a tope de toda la acción y adicción de este tipo de juegos.

Constructor TM & (c) 1997 Acclaim Entertainment.





SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

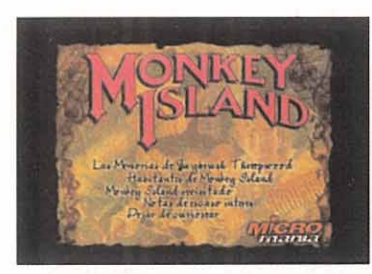
IF22 RAPTOR SIMULATOR



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 133, 16 MB de RAM, 65 MB de espacio en disco, CD-ROM 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166 ó superior, 32 MB de RAM, 65 MB de espacio en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:
Movimiento: Cursores
Tren de aterrizaje: G
Frenos: W
Fuego: Espacio
Vistas: F1-F11
INSTALACIÓN (WINDOWS 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad IF22 RAPTOR SIMULATOR y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WINDOWS 95):
Desde el menú de INICIO de Windows seleccionad PROGRAMAS, después I-MAGIC GAMES y por último pulsad sobre el icono IF22 DEMO.

Si creíais que los juegos de simulación eran realistas, sin duda alguna éste es el más completo de todos los que han pasado por nuestras manos.
El programa está basado en el nuevo avión de la fuerza armada norteamericana llamado F22.
Su agilidad en el vuelo es incomparable con cualquier otro reactor antes conocido. Su potencia, habilidad, equipo técnico y armamento, hacen de esta máquina un verdadero coloso en las alturas.
Pero no es así. El equipo de realización del «IF22» ha cuidado hasta el más mínimo detalle, escogiendo todos y cada uno de los recobecos de este potente avión y todo lo que lo rodea.
Una vez estéis en el aire, descubriréis que su manejo no es nada fácil, y que el estar a miles de metros de altura no os salvará de una caída en barrena si no conseguir estabilizar el aparato.
Una vez que os hagáis con los mandos, lograréis hacer increíbles piruetas y rizos con los que esquivaréis y atacaréis a vuestros enemigos.

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE
MONKEY ISLAND I Y II





Continuamos con el nuevo ciclo de soluciones interactivas en Micromanía en la que trataremos de desvelaros todos los secretos y trucos de los juegos más exitosos que han pasado por nuestra redacción y que han alcanzado el nivel de clásicos. Una nueva sección dirigida a todos aquellos que todavía siguen ensimismados con los clásicos de las aventuras gráficas, y donde podrán encontrar solución a todos sus problemas en los distintos programas.
Este mes os presentamos en esta sección las soluciones de dos fantásticas aventuras gráficas protagonizas por el sufrido aprendiz de pirata Guybrush Threepwood, en las que tendrá que luchar contra el fantasma del pirata LeChuck para, de esta forma, desvelar los secretos de la fantástica Monkey Island. En cada una de las soluciones, que se ejecutan desde un menú común, podréis encontrar todos los personajes que intervienen en el juego y, por supuesto, la solución paso a paso de cada uno de ellos para que así no tengáis ningún problema y podáis llegar al final sin dificultades.





Compra el mejor Software al mejor precio

CMCM
Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia
Código Postal Teléfono
Dirección E-MAIL
Forma de envío contrarreembolso: Correo ❑ Agencia de Transporte ❑

Promoción válida hasta el 31/10/97

Puedes realizar tus pedidos llamando al teléfono: 902·17·18·19

CONSTRUCTOR
Controla la ciudad. Construye tu propio mundo.
El juego de estrategia más original que jamas se ha desarrollado. Construye tu propio mundo. Conviértete en un magnate inmobiliario respaldado por los bancos y negocios de la mafia. Tu objetivo final es controlar la ciudad para lo cual construirás: fábricas, viviendas, servicios públicos y hasta controlarás el tipo de inquilinos de tus posesiones. De 2 a 4 jugadores en Red.

Ahórrate 500 ptas presentando este cupón
Versión en castellano
486, 8 Mb, SVGA
CD ~~6.795~~ 6.295

OFERTA ESPECIAL CENTRO MAIL PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA

¡Cómpralo!, presentando este vale en tu Centro Mail más cercano (ver últimas páginas de la revista); o envíalo por correo a: **Centro Mail • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid**

CENTRO MAIL
www.centromail.es



SEGA PC
CD-ROM
SEGA WORLDWIDE SOCCER PC
Imparable, arrasador, frenético,...
¿puede que demoledor?
Si tu PC está así, es porque el increíble Sega Worldwide Soccer ha llegado a su pantalla.
Cinco modos de juego. Control total sobre las jugadas. Pases y movimientos espectaculares.
Seguro que nunca antes habías visto a tu PC parar con tanta maestría.
WORLDWIDE SOCCER PARA PC
SEGA™PC
nunca volverás a ver tu PC
de la misma manera
Teléfono Servicio Técnico SegaPC: 902113919. Website Internet: http://www.sega-europe.com
SEGA the GAME is NEVER Over.
© Sega, SegaPC y Sega Worldwide Soccer PC son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd.

ECTS'97

Una feria más

Del 6 al 9 de Septiembre se celebró el ya tradicional ECTS, en Londres. Como cada año, las compañías más importantes del sector se dieron cita en la -ya única- feria europea del videojuego, para mostrar sus novedades más espectaculares. Aunque se puede considerar esta edición como un éxito de público -superando todas las previsiones más optimistas- y de asistencia de exhibidores, el escaso tiempo transcurrido desde la celebración del E3, no parece haber sido suficiente como para permitir a casi nadie el mostrar algo realmente diferente de lo que ya se pudo contemplar en Atlanta, a mediados del pasado Junio.



La última edición del ECTS, además, se caracterizó por ser la más popular de todas las celebradas hasta la fecha



Efectivamente, la mayoría del producto expuesto como novedad en la edición del ECTS de este año ya se pudo contemplar en el E3 de Atlanta. Sin embargo, no es menos cierto que, para Europa, casi todo, tal y como ocurrió en Junio, debía ser considerado como novedad.

La última edición del ECTS, además, se caracterizó por ser la más populosa de todas las celebradas hasta la fecha. El habitual recinto del Olympia Grand Hall londinense se ha tenido que ver ampliado en su extensión debido a la gran afluencia de público y compañías que, año a año, van acudiendo en mayor número.

Y, en lo referente a títulos de calidad y grandes promesas, el ECTS cumplió con sus objetivos. Juegos como «Blade Runner», «Messiah», «FIFA 98», «Falcon 4.0», «Quake 2», «Dreams to Reality», etc., etc., demostraron con su presencia que son algo más que meros proyectos. Muchos de ellos, incluso, ya se anuncian para los próximos meses como lanzamientos seguros. Esperamos que, en esta ocasión, no nos vayamos a quedar con la miel en los labios como en otras precedentes.

En el próximo número de Micromanía, os serviremos toda la información relacionada con el evento, en un reportaje especial dedicado a todas estas novedades.

A toda velocidad en el circuito del Jarama



Con motivo de la presentación de sus tres productos más importantes, «F1 '97», «Overboard» y «G-Police», Psygnosis invitó a la práctica totalidad del sector a pasar un apasionante día en el circuito del Jarama. Por cortesía de la escuela de pilotos Emilio de Villota, todos pudimos disfrutar las excelencias de pilotar un monoplaza, además de participar en una serie de pruebas de habilidad a los mandos de un kart y de un utilitario.
Toda una experiencia inolvidable que, para los que tuvimos la oportunidad de disfrutar, será un tema de conversación durante mucho tiempo.

Mejor que el original



Si en el E3 de Atlanta ya se pudieron observar las primeras escenas de la esperada conversión de «Turok. Dinosaur Hunter», el gran éxito de Nintendo 64, a PC, tras el ECTS, y después de haber probado una versión aún sin finalizar del juego, podemos afirmar que nos encontramos ante una de las mejores adaptaciones jamás realizadas entre distintos formatos. No ya de consola a PC, sino en cualquier otro caso.
Iguana ha echado el resto con un título que abre un camino en el que se demuestra a todas luces que las tarjetas 3D ni siquiera han empezado a estar mínimamente explotadas. Una calidad gráfica sorprendente, una velocidad de juego pasmosa y unos efectos especiales como pocas veces se han visto en un juego de ordenador, son las credenciales de «Turok», en PC, para conseguir repetir el éxito de su homónimo de Nintendo 64. Pero aún habrá que esperar, como mínimo, hasta Navidades para comprobar todo lo que puede dar de sí el juego en su versión final.

Flash

Arcadia, a través de su directora de marketing, Escarlata Loncan, informa del acuerdo al que han llegado con Disney Interactive para la distribución en nuestro país de todos los productos interactivos, juegos y multimedia del gigante norteamericano.

Flash

Micromanía líder

Como viene siendo habitual en los últimos años, y gracias exclusivamente a todos los lectores de la revista, Micromanía se sitúa, de nuevo, como líder de su sector editorial, según los últimos datos de **OJD**. Además, la revista ha experimentado un **aumento** en ventas en el último año, cercano a un **15%**, lo que nos lleva a un total aproximado a los **45.000** ejemplares mensuales de venta media. Desde aquí os damos a todos las gracias por hacer de Micromanía, vuestra revista, la más importante del sector, un año más.

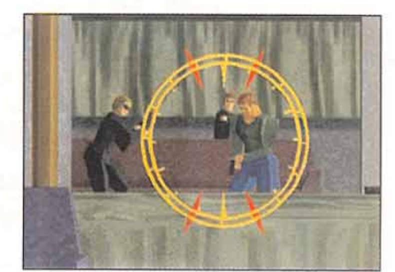
Flash

Proeinsa entra en el campo del desarrollo de videojuegos, con el anuncio de «Commandos», un título de estrategia de formidable aspecto realizado íntegramente en España por Pyros Software. Se ha confirmado oficialmente que el juego será distribuido fuera de nuestras fronteras por EIDOS.

Flash

Esperadas conversiones





Sega ultima los detalles para la campaña de las próximas navidades, anunciando el lanzamiento de una serie de conversiones a PC, largamente esperadas, de sus títulos de más éxito en los últimos meses, para Saturn y recreativa.
Entre los más inminentes encontramos «Sonic 3D», (pen)última aparición del erizo más famoso del mundo, en una nueva perspectiva isométrica que a la habitual velocidad de vértigo de que hace gala en todos los juegos aparecidos hasta la fecha, suma un componente de aventura importante.
En segundo lugar, se anuncia la versión "deluxe" de «Daytona USA», con mejoras importantes respecto al original, tanto en opciones de juego como técnicas. Algo parecido a lo que ocurre con «Sega Rally» en una nueva versión que aprovecha al máximo todas las posibilidades del MMX.
En un género muy distinto encuadramos «Virtua Cop 2», del que ya pudimos contemplar unas excelentes secuencias en el pasado ECTS, y que soportará, como factor añadido, tarjeta aceleradora 3D.
En pocas palabras, Sega se va destapando poco a poco en este mundillo del PC, en el que aún nos tienen reservadas muchas sorpresas más, algunas para dentor de muy poco tiempo. Seguiremos informando.



ACCION 3D

EXTREME ASSAULT

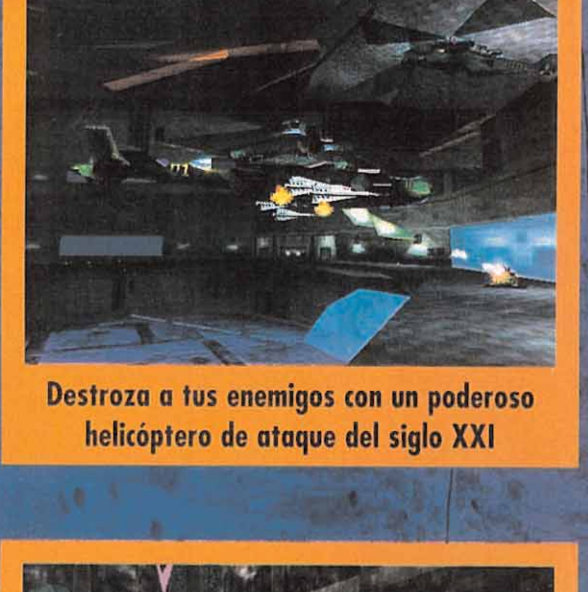
Detente para tomar un respiro...

Soporta procesadores Pentium® y Pentium® II

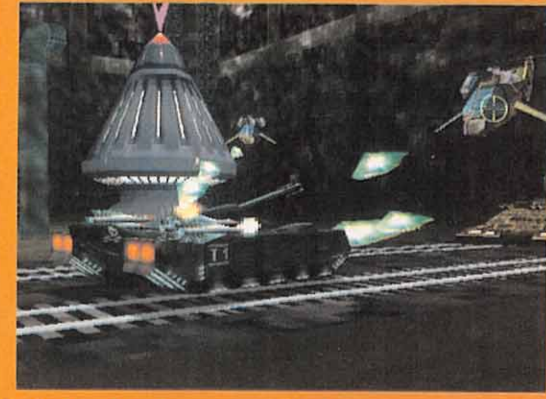
"Increíble" —Micro Manía—

¡...y será lo último que hagas en esta vida!

- Acción sin pausa. Descarga absoluta de adrenalina.
- Alucionantes gráficos 3D en tiempo real. ¡No habrás visto nunca nada igual!
- Espectaculares efectos de transparencias, tales como hologramas, explosiones y barreras láser.
- Muy fácil de usar. Podrás entrar en la acción de forma inmediata.
- Soporta MMX™, 3Dfx y juego en Internet.
- Junglas tropicales, ciudades, zonas heladas, ruinas incas, complejos alienígenas, grandes desfiladeros, volcanes, cuevas bajo tierra...



Destroza a tus enemigos con un poderoso helicóptero de ataque del siglo XXI



Aplasta a los invasores alienígenas con un tanque de última generación armado hasta los dientes.



Lucha contra tus amigos en niveles especiales multijugador.

EXTREME ASSAULT ESTARA EN TIENDAS A PARTIR DEL DIA 20 DE SEPTIEMBRE



www.bluebyte.com



www.friendware.europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

© 1997 BlueByte Software. Todos los derechos reservados. "Extreme Assault" es una marca registrada de BlyeByte Software. MMX y el logo MMX son marcas registradas de Intel Corporation. Todas las otras marcas son propiedad de sus respectivos dueños.

Preparado para golear

A principios de Septiembre tuvimos la oportunidad de asistir a la presentación oficial de Raúl González, el popular delantero del Real Madrid, como nueva imagen de «FIFA. Road to the World Cup 98», la última versión, aún en preparación, del conocido juego deportivo de Electronic Arts.



En la Ciudad Deportiva del club blanco, charlamos con el joven ariete del Real Madrid, que nos contó sus impresiones acerca de esta nueva experiencia, que algunos colegas suyos de Europa ya conocían, como Ginola que, por cierto, repite para algunas versiones del juego, fuera de nuestras fronteras.

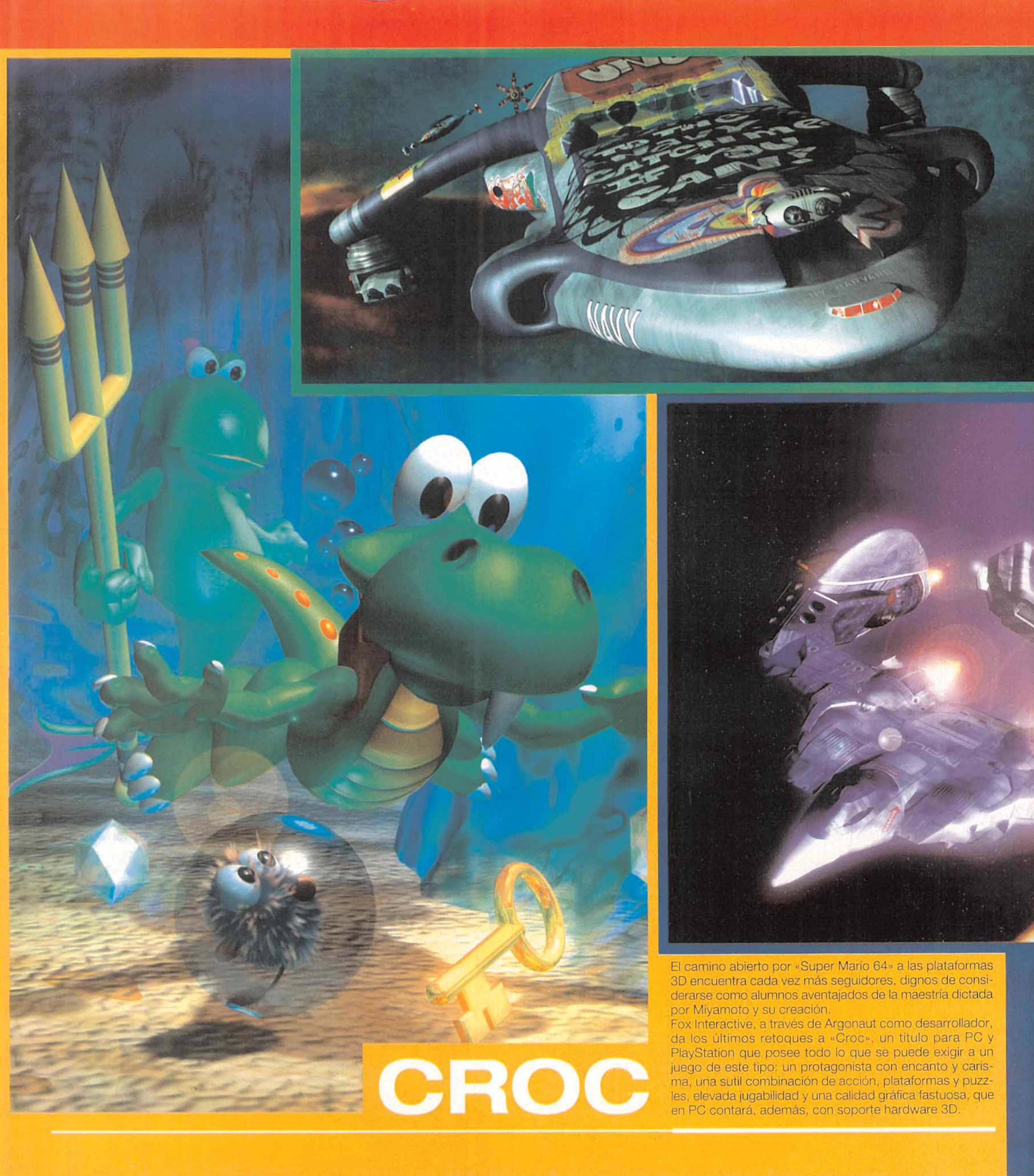
Aunque a Raúl, hasta ahora al menos, no le tiraba mucho eso de los videojuegos, y reconocía no estar nada puesto en el tema a pesar de que muchos compañeros de plantilla, como Roberto Carlos, son auténticos fanáticos de este mundillo, la experiencia le parecía realmente atractiva.

Su imagen aparecerá en la caja de «FIFA 98» para el mercado español y, aparte del contrato oficial firmado por el jugador, EA le obsequió con una PlayStation y varios juegos de sus series "sport" para que en el futuro la prensa "canallesca" no le coja tan desprevenido.

Pero si algo pudimos comprobar es que Raúl, aparte de un genio con el balón, es un chico enormemente simpático y muy, muy paciente. Tras aguantar la charla con la prensa, y con un calor que derretía hasta las piedras, estuvo posando y trabajando para las diversas tomas de las fotografías de portada del juego, repitiendo una y otra vez diversos amagos, chuts, carreras, pases, etc.

EA parece que quiere hacer aún más popular su «FIFA», y con Raúl como abanderado ya tienen unos cuantos "goles a favor".

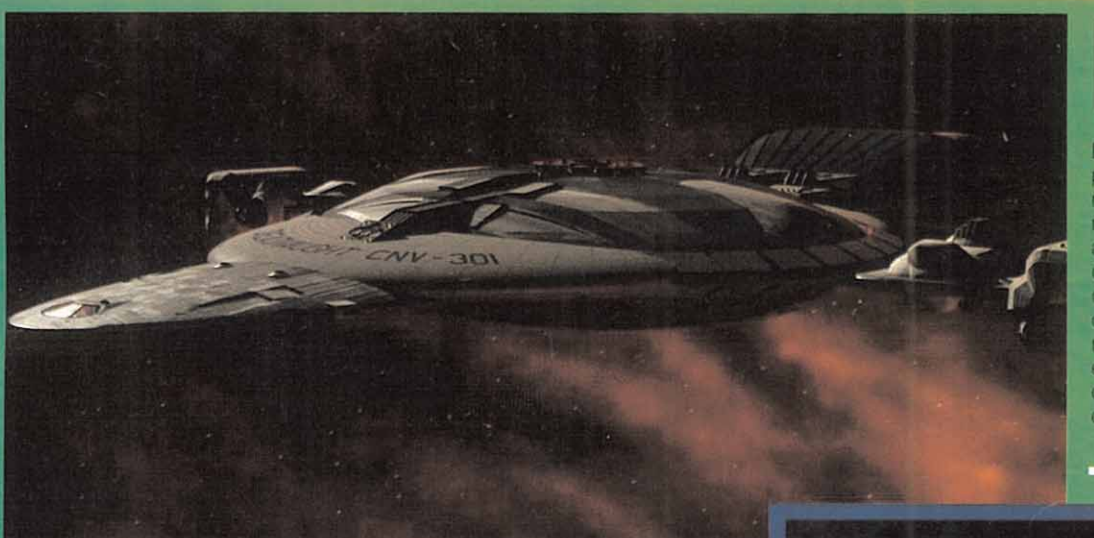
IMÁGENES DE



CROC

El camino abierto por «Super Mario 64» a las plataformas 3D encuentra cada vez más seguidores, dignos de considerarse como alumnos aventajados de la maestría dictada por Miyamoto y su creación.
Fox Interactive, a través de Argonaut como desarrollador, da los últimos retoques a «Croc», un título para PC y PlayStation que posee todo lo que se puede exigir a un juego de este tipo: un protagonista con encanto y carisma, una sutil combinación de acción, plataformas y puzzles, elevada jugabilidad y una calidad gráfica fastuosa, que en PC contará, además, con soporte hardware 3D.

ACTUALIDAD

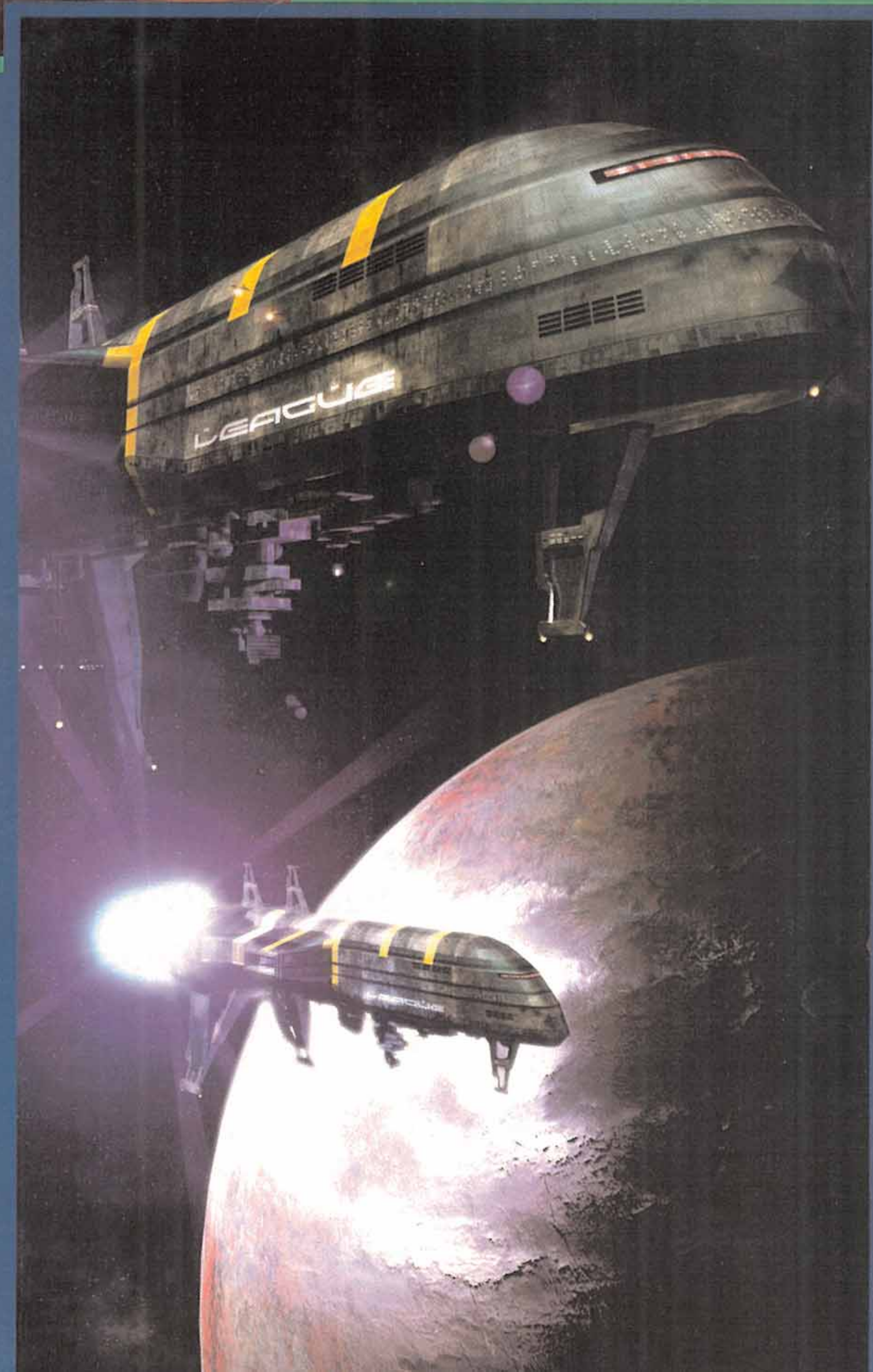


I WAR

Desde el E3 hasta el reciente ECTS, pasando por su particular presentación de producto para los meses venideros, Ocean vive un momento de actividad casi frenética. Sus títulos abarcan todo tipo de géneros y estilos aunque, si de calidad visual se trata, pocos pueden presumir de alcanzar un nivel tan elevado como «I War», representante de la última generación de aventuras espaciales en el que, entre otras muchas, podremos contemplar escenas de tan rara e inusitada belleza como las que aquí se pueden ver.



COLONY WARS



Tras crear escuela en PlayStation, y posteriores adaptaciones a PC, Psygnosis no se duerme en los laureles y prepara una campaña de fin de año, como para que la competencia se eche a temblar. Con todo tipo de universos 3D como base, la ambientación y creación de una atmósfera perfecta es algo que siempre define la especial calidad de los títulos de la compañía del buho. Y si buscamos ambientación y atmósfera, pocas tan atractivas como las que «Colony Wars» anuncia.
El espacio exterior, en una epopeya de acción galáctica combinada con unas gotas de estrategia, es el terreno abonado sobre el que Psygnosis planea lanzar su próximo ataque. Un título en el que, como es habitual en la compañía, disfrutaremos de secuencias de auténtico lujo y esplendor visual, como las que aquí nos anticipan parte de los contenidos del juego.

HABLAMOS CON...

Tetsuya Mizuguchi

PRODUCTOR DE SEGA AM ANNEX

Cercano ya a los treinta, el antes productor de AM3 se ha convertido en flamante director de Annex, la nueva división de "Amusement" de Sega; Tetsuya Mizuguchi se encuentra inmerso en pleno proceso creativo de nuevos proyectos arcade, así como en la supervisión de la adaptación a formatos domésticos de su más reciente éxito, «Sega Touring Car». El último juego que utilizó la tecnología del Model 2 es también uno de los más ambiciosos proyectos de la compañía para Saturn y PC, en los próximos meses.
Por este motivo, Mizuguchi visitó a finales de verano nuestro país, momento que aprovechamos para charlar con él sobre el juego, su visión del futuro más inmediato de Sega, y muy diversas cuestiones relacionadas con la compañía, y su trabajo en la misma.



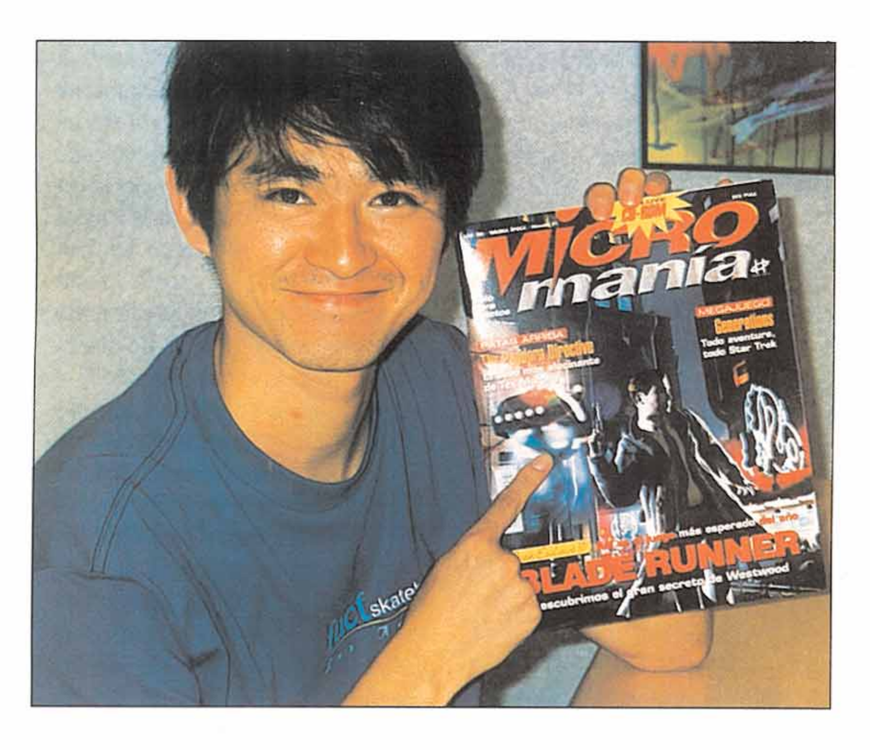
MICROMANÍA: Tras su paso por el arcade, «Sega Touring Car» está siendo adaptado a formatos domésticos –Saturn y PC–. ¿A qué nivel llega tu intervención en este proyecto?
TETSUYA MIZUGUCHI: *En lo que se refiere a formatos domésticos, mi labor se cierne a una supervisión del desarrollo. Uno de mis ayudantes en la producción del arcade, mr. Takabe, es el que está más directamente involucrado en el desarrollo de Saturn y PC.*

"En cuestión de buenos juegos, Sega siempre ha estado en una posición de privilegio..."

Lo que sí procuramos hacer antes de afrontar la conversión de «Touring Car» fue reunirnos todos y dejar bien sentados todos los puntos importantes del juego, viendo lo que se debía hacer y lo que no, y procurando adaptar lo mejor posible el programa, del formato original, a Saturn y PC, considerando al mismo tiempo las distintas innovaciones que debería presentar en estos sistemas.

MM.: Tras unos tímidos comienzos, Sega está cada vez más involucrada en el mundo del PC, aunque la mayoría de juegos que aparecen para este sistema siguen siendo conversiones de los éxitos arcade, sin ideas excesivamente originales. Desde este punto de vista, ¿qué piensas del PC como una máquina de juegos?
T.M.: *Hay que partir de la base de que el PC es mucho más que una máquina de juegos, para analizar la política de Sega. La compañía siempre ha trabajado sobre la base de un hardware propio, tanto en formato arcade como doméstico, y siempre ha desarrollado un software con estos soportes como sistemas exclusivos. Sin embargo, desde mi punto de vista, el buen software debe llegar a la mayoría de usuarios posible, y si estos no poseen una Saturn, el PC es el medio más adecuado.*
Los usuarios de PC quieren y deben disfrutar de títulos como «Touring Car» y, una vez encaminados en esta dirección, debemos procurar darles algo más, no una simple conversión. «Touring Car» es, nuevamente, el mejor ejemplo. Tanto para Saturn, como para PC, del juego original sólo se conserva un 40% de los contenidos. El resto son ideas y programación nuevas, porque los formatos domésticos deben soportar muchas horas de juego en cada título concreto, y no sólo unos minutos, como en los sistemas arcade.

M.M.: ¿Significa eso que, en el caso del PC, «Touring Car» dispondrá de opciones multiusuario, a través de red e Internet?
T.M.: *Sí, por supuesto, es una opción que se planeó incluir desde el comienzo. Lo que aún no tenemos tan claro es cómo limitar un número de jugadores concreto. Sabemos que en red, el máximo estará, probablemente, en ocho usuarios. Pero en Internet queremos hacer algo grande... algo distinto a lo que hoy existe.*
No sé, quizá preparemos partidas para cien, doscientos... mil usuarios; quizá más...
(Ante nuestro asombro, Mizuguchi hace una pausa, sonríe y prosigue)
No. No estoy bromeando. Sé que antes no se ha hecho nada igual, pero el reto es ofrecer algo nuevo al usuario, y no podemos partir de la base de una conversión sin



más, como ya comenté. Aún faltan detalles por definir, pero lo que puedo asegurar es que «Touring Car» para PC será algo realmente grande.

MM.: En este sentido, y hablando en términos más generales, ¿qué crees que el PC puede ofrecer a un programador, en condiciones de facilitar un desarrollo, o poder usar una tecnología de mayor potencial, aparte de incluir opciones de juego multiusuario en un programa?

T.M.: *Antes de mirar al programador, y de si uno u otro formato es más o menos sencillo para desarrollar software, debemos mirar las necesidades del usuario. Y el usuario de PC busca algo más que jugar, por lo general. Sin embargo, como dije antes, esto no quita que se deba hacer buenos juegos en PC. De hecho, es lo que se demanda, cada vez más.*

En mi opinión, el usuario de PC exige más variedad que el de consolas o arcade, pero también esos mismos juegos que puede ver en Saturn, aunque hay que adaptarlos a las circunstancias de cada soporte en concreto. Y el PC es uno de los soportes más completos que se pueden encontrar.

Para el programador, en cualquier proyecto, no es más o menos complicado, en realidad, desarrollar para un formato o para otro muy distinto. Un (buen) programador puede hacer casi cualquier cosa sobre casi cualquier máquina... Model 2, Model 3, Saturn, PC... En Sega, ciertamente, no nos preocupa en exceso el vernos limitados por la tecnología en uno u otro sentido. Simplemente queremos hacer buenos juegos, y que los resultados sean los que planeamos al comenzar un desarrollo.

MM.: Entendemos esa postura como declaración de principios pero, en un ejemplo concreto como «Touring Car», el pasar de Model 2 a un soporte doméstico puede obligar a prescindir de gran parte de la calidad técnica que la recreativa ofrezca.

T.M.: *Bueno, eso es algo que está claro...*

Y ese es precisamente el gran problema para el programador (risas).

Sin embargo, espero que la versión PC, en concreto, quede bastante mejor y más completa que cualquier otra que se haya desarrollado, y creo que el potencial tecnológico de la máquina lo permite sin ninguna complicación. Lo fundamental es conseguir un buen resultado final.

M.M.: Precisamente, en el apartado tecnológico, en el campo del PC, parece que las aceleradoras 3D se están convirtiendo en el nuevo estándar. ¿Crees que éste era un paso lógico en la evolución del hard para PC? ¿Qué opinas sobre estas tarjetas?

T.M.: *Como programador, siempre utilizo todo aquello que esté a mi alcance para hacer un buen juego, y si una tecnología como la de las tarjetas aceleradoras está ahí, también hay que aprovecharla, y al máximo.*

Creo que 3Dfx, por ejemplo, es una tecnología excelente aunque, repito, lo importante es que el software esté a la misma altura, y no que todo se base en el potencial de una tarjeta.

MM.: Esa mención a 3Dfx, ¿está motivada de algún modo por los rumores que corren sobre un acuerdo entre Sega, 3Dfx e incluso otras compañías, para el desarrollo de una nueva tecnología? Nuestras noticias son que una nueva placa arcade está en camino y, posiblemente, esa tecnología se transfiera, más tarde, a un nuevo formato doméstico.

T.M.: (Mira a los representantes de Sega España, ríe y comenta, *"...bueno, creo que estos chicos están empezando a ponerse un poco nerviosos."*)

Sobre ese tema, la verdad es que no puedo decir ahora mismo si es cierto, o no.

Es evidente, porque ocurre de un modo constante, que Sega siempre investiga en nuevas y mejores tecnologías. Lo que nos viene bien a los programadores para nuestros proyectos, para los que también pedimos a los ingenieros que se investigue en esa línea, cuando se nos ocurre hacer algo que puede imaginarse descabellado. La línea de trabajo, en este aspecto, se mueve en Sega en los dos sentidos. Pero, en la práctica, se trata de aprovechar lo que hay, y no tanto de exigir una tecnología concreta para que nos sea más sencillo conseguir según qué cosas.





"Los usuarios de PC quieren, y deben, disfrutar de títulos como «Touring Car» y, una vez encaminados en este sentido, lo que debemos procurar es ofrecer algo más que una simple conversión"

Saturn es una consola excelente para trabajar, y no es más compleja para desarrollar un juego que ninguna otra tecnología.

MM.: Sin embargo, la opinión de muchas compañías y desarrolladores (Ocean, por ejemplo, considera a Saturn, literalmente, como una "máquina muerta"), es que Saturn ha perdido la batalla frente a PlayStation. ¿Qué opinas de esto?

T.M.: *Sinceramente, no puedo estar de acuerdo. Siempre hacen falta buenos competidores, y es evidente que Sony hace grandes cosas, como Nintendo, pero no todo se reduce a una máquina, sino a una filosofía de trabajo y de empresa.*

La experiencia de Sega en sectores diversos como arcade, consolas y, ahora, también PC, es algo que procede de muchos años atrás. Lo complicado no es tanto llegar, como continuar con una línea de trabajo, y lograr mantenerse ahí.

El que existan en Japón decenas de compañías desarrollando para PlayStation es algo muy bueno para Sony pero, ¿lo es, realmente, para el usuario? En mi opinión, es mucho más importante calidad que cantidad. Si te fijas, a nivel interno, Sony desarrolla muy pocos títulos al año en sus estudios, al igual que Nintendo, porque cuidan mucho más la calidad que los "third parties". Y eso es lo que ocurre también en Sega.

Quizá tengamos menos títulos para Saturn de los que Sony tiene en catálogo para PlayStation, algo que no puedo negar incluso como miembro de Sega pero, si yo fuera un usuario y quisiera comprar una consola me decidiría por Saturn, sin dudarlo.





"El que existan en Japón decenas de compañías desarrollando para PlayStation es muy bueno para Sony pero, ¿lo es, también, para el usuario? En mi opinión, es mucho más importante calidad que cantidad"

MM.: ¿Qué piensas, entonces, de ese discurso que Hiroshi Yamauchi, el presidente de Nintendo, hizo sobre su compañía y sobre Nintendo 64, cuando afirmó que llegaban "para salvar el mercado del videojuego"?

T.M.: *Nintendo es una compañía que me merece mucho respeto, pero una política empresarial concreta no tiene por qué ser la única, ni la correcta.*

Nunca, por ejemplo, me he planteado el trabajar para otra compañía que no sea Sega, puesto que aquí tengo la oportunidad de hacer grandes cosas.

Aunque suene a inmodestia, creo que al usuario siempre le gustarán juegos como los que nosotros hacemos, porque siempre afrontamos un proyecto desde el punto de vista del juego que a nosotros nos gustaría jugar. Desde el punto de vista de un usuario más, en pocas palabras.

Sega, además, posee un concepto global del entretenimiento. Tenemos parques temáticos, trabajamos en arcade, consolas, PC... Algo que no tiene ninguna otra compañía, que únicamente se enfrentan al mercado doméstico. Si en Sega no tuviera las oportunidades de trabajo que tengo, y las posibilidades de afrontar muy variados proyectos, o recibiera presiones para hacer un juego de un modo concreto, etc. probablemente no estaría en la compañía. Pero es al contrario. Me encanta Sega, y me encanta trabajar para Sega.

MM.: Pese a todo, en el E3 surgieron rumores insistentes sobre Sega y un nuevo proyecto para consola, de nombre clave Black Belt. Si estos rumores se confirman, ¿empezaríais a trabajar ya en algún nuevo juego para esta máquina?

T.M.: *Sí, siempre y cuando esa nueva tecnología fuera algo real, y no un simple proyecto de los ingenieros de Sega. Pero, en cualquier caso, no me importa demasiado, ahora mismo, el momento en que vaya a estar disponible la máquina.*

Mi labor es hacer juegos, no ocuparme de perseguir a los ingenieros ni de esperar a una tecnología para hacer esos juegos.

MM.: Pero, si Sony avanzara ya la nueva consola en que trabajan, ¿no se encontraría Sega en desventaja en el mercado doméstico? ¿Sería capaz de reaccionar a tiempo, adelantando el lanzamiento de esta Black Belt?

T.M.: *Bueno, ese es un riesgo que Sega asume. Aunque estoy seguro que la compañía sabría reaccionar con tiempo de sobra.*

El usuario actual está, quizá, demasiado preocupado por la tecnología, pero eso no es suficiente si los juegos no responden a las expectativas.

Imagina un juego como el clásico «Pac Man». No necesitas 64, ni 32 bit para tener un título tan bueno como «Pac Man»lo fue. Quizá con la tecnología actual, se pudiera hacer algo con la base de «Pac Man», que resultara tan bueno como el original, pero no sería responsabilidad de la tecnología. Lo que Namco hizo fue tener una idea genial, que es lo importante. El hard siempre acaba pareciéndose, por muy distintas que puedan ser las máquinas, pero son los juegos los que hacen grande a una compañía y Sega, en este sentido, está siempre a la cabeza.

MM.: La división que Sega posee en sus laboratorios de "Amusement", AM2, AM3, etc., creció cuando te hiciste cargo de la dirección de Annex. ¿Existe, de cualquier modo, relación entre los distintos equipos de desarrollo cuando se trabaja en distintos proyectos?

T.M.: *Siempre puede haber un cambio de impresiones y comentarios, ayudas y paso de gente de un equipo a otro, pero por lo general cada equipo está siempre concentrado en su propio proyecto.*

Cuando dejé AM3 y pasé a Annex para desarrollar «Touring Car», afrontamos la creación de la nueva sección como un reto apasionante, con muy poca gente en plantilla dedicada a nuevos desarrollos. Y aunque ya no intervengo en los proyectos de

AM3, me siento francamente orgulloso de haber estado allí, así como de los nuevos juegos que están creando. «The Lost World» es impresionante, por ejemplo y, en cierto modo, el que lo estén haciendo tan bien, es algo que también me hace sentir bien. Pero, en cualquier caso, Sega siempre será Sega, y hay que contemplar a la compañía en conjunto, y no sólo a uno u otro equipo.

MM.: ¿Qué diferencias importantes has encontrado entre trabajar con Model 2, en el caso de «Touring Car» como último proyecto sobre este soporte, y el nuevo y mucho más potente Model 3?

T.M.: *Cuando hace unos tres años me presentaron por primera vez el Model 2, que era toda una revolución tecnológica, sólo pude pensar, "¡Dios mío!". Era algo increíble y, en comparación con todo lo anterior, muy superior. Ahora, de nuevo, Model 3 ha superado todo lo imaginable, ofreciendo posibilidades enormes.*

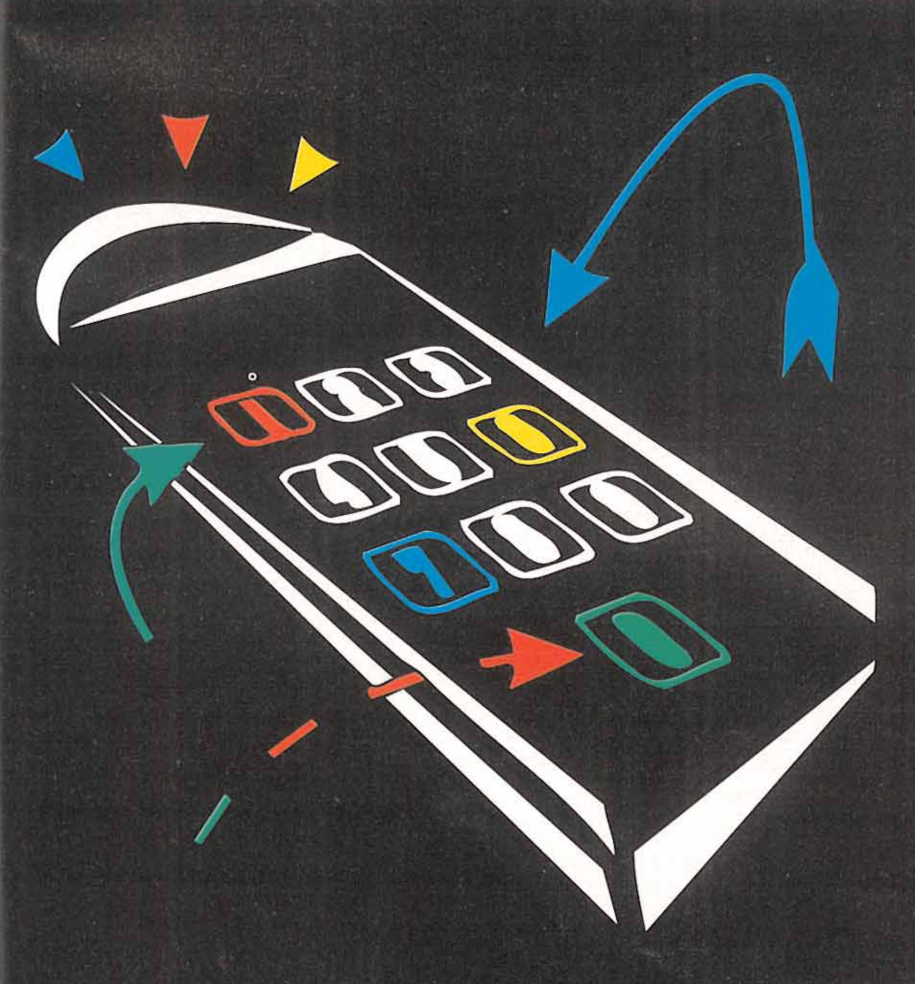
No sé lo que pueda suceder en los próximos años en cuestión de tecnología. Pero supongo que en la próxima década todo lo que ahora es fantasía se hará realidad, superando incluso cosas que ahora sólo se pueden contemplar en una pantalla de cine, por ejemplo.

MM.: ¿Cuáles son tus nuevos proyectos para el futuro más cercano?

T.M.: *Ahora mismo estoy dando vueltas a dos nuevos juegos.*

El primero será, con toda seguridad, un juego de carreras. Pese a que en «Touring Car» invertimos mucho esfuerzo y tiempo, este nuevo título será algo que supere todo lo anterior. Las opciones de competición, la atmósfera, el realismo... todo llegará a un nivel mucho más elevado que en cualquier otro juego. Se trata de un proyecto en el que estamos volcando todas nuestras ilusiones. Sin embargo, llevo desde hace mucho tiempo dando vueltas a algo muy diferente. Este segundo título, probablemente, aparecerá hacia finales del 98. Y no se parecerá a nada conocido. No será un juego de carreras, ni de lucha, ni un RPG, pero combinará un poco de todos. Es algo que podríamos definir como un juego de fantasía, plagado de efectos y opciones novedosas, de colorido, de aventura... No puedo decir mucho más por ahora, o el presidente de Sega se enfadaría enormemente si diera a conocer más detalles del juego, pero será una revolución a nivel mundial, eso lo puedo asegurar. Y, por supuesto, el juego aparecerá en todos los formatos posibles.





"...un teletexto interactivo con más de 1.000 páginas

Descubre nuestra nueva sección de informática y multimedia en la página 700



Teletexto interactivo de Tele 5

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

SEGUIDOR DE DRAGON BALL

Me gustaría saber si existe algún juego de «Dragon Ball» para PC, aquí, en Japón, o en otro lugar. Si es así, ¿cómo puedo conseguirlo? He leído que en Internet hay emuladores de SNES de «Dragon Ball»; si es cierto, querría saber la dirección o de qué modo conseguirlo.
También me interesa saber si hay emuladores de Saturn, PlayStation o Mega Drive, del mismo juego.

Carlos Tur. Valencia

RESPUESTA: *No tenemos ninguna constancia de que se haya hecho, o se esté haciendo algún juego para PC de la serie «Dragon Ball», pero no perdemos la esperanza.*
En lo referente a los emuladores, sí, es cierto que hay una serie de páginas en las que se ofrecen unos emuladores de las consolas existentes en el mercado, aunque el número de ellas es tan elevado que darte unas cuantas direcciones sería hacerte perder la oportunidad de visitar muchas más y, en consecuencia, no encontrar lo que busques. Lo que te podemos aconsejar es que utilices algún buscador, con las entradas "emulador consolas", o "emulator consoles" si es que quieres ver también páginas internacionales. Verás como se cuentan por decenas las páginas Web.
Para conseguir, por ejemplo, el «Dragon Ball» de SNES, primero tendrás que encontrar el emulador propio de la consola, para después hacer lo mismo con los ficheros ROM. También hay emuladores para las demás consolas.

UN LECTOR PELEÓN

Desde los tiempos del Spectrum, he sido seguidor incondicional de los juegos de lucha, y eso que por aquel entonces estaban contados («Double Dragon», «Kung Fu»...)
Sin embargo, a pesar de las superiores máquinas de que disponemos ahora, he sufrido una gran decepción al ver cómo me ha sido imposible encontrar algún juego de lucha que no sean los viejos conocidos de siempre.
Mis intenciones al escribir esta carta son tres: animar a los programadores a que hagan juegos de lucha; segundo, que me informéis de los juegos de lucha que hay disponibles en este momento, y que no sean «Mortal Kombat 3» ni «Street Fighter»; y, tercero, cuándo estará a la venta «X Men: Children of the Atom» y cuanto valdrá, ya que vi la demo en la Micromanía número 30 y me entusiasmó.

Albert Costas. Tarragona

RESPUESTA: *De un tiempo a esta parte, todos hemos podido ver cómo empezaban a salir de la nada fantásticos títulos de lucha, si bien no callejera, pero sí de gran calidad. Es el caso de «Virtua Fighter» y, ya mismo, «Virtua Fighter 2», ambos de Sega que, con su nuevo estilo gráfico, traerán una nueva dimensión a tu ordenador.*
En lo referente a «X Men», estamos totalmente de acuerdo contigo en que es una impresionante conversión de la máquina recreativa; su versión final puede que ya esté en la calle cuando leas estas líneas.
Dentro de muy poco aparecerá «Fighting Force», de EIDOS, un título que recoge la idea original de juegos como el «Double Dragon», que antes mencionabas, aunque ha sido desarrollado totalmente en 3D, ganando por tanto en espectacularidad y jugabilidad. Tienes más información sobre el juego en este mismo número de Micromanía.

SOBRE GUSTOS...

Os escribimos para expresar nuestra decepción al observar el cambio que ha sufrido «Monkey Island» en su tercera entrega. Nos preguntamos el por qué de la sustitución del característico interfaz SCUMM que había popularizado LucasArts en aventuras gráficas como «Indiana Jones and the Last Crusade», o las dos anteriores partes de «Monkey Island». Además, este cambio afecta al aspecto gráfico tan peculiar de LucasArts, al que ya estábamos acostumbrados.
Pero el colmo de la cuestión son los requerimientos exigidos para el funcionamiento del programa; un P166 con 16 Mb de RAM es algo descabellado para una aventura gráfica, ¿no creéis?
Con todo, pretendemos expresar nuestro desacuerdo con las "mejoras" introducidas en este juego, que afectan al espíritu original de «Monkey Island».

Juan Torre, Pau de Soto, Óscar Pagés. Barcelona

RESPUESTA: *¿Qué queréis que os digamos? La redacción de Micromanía en pleno está de acuerdo en el cambio de estilo. Todo en esta vida tiene que modernizarse y, cómo no, las aventuras gráficas también. ¿No creéis que manejar a nuestro antojo a un personaje que, más que un conjunto de pixels, parece un dibujo animado es de lo más gratificante para los ojos? ¿O que es mucho mejor disfrutar de la mayor cantidad de escenario practicable, aunque sea prescindiendo del enorme inventario de acciones que había en los anteriores títulos? Tened también en cuenta que una sencilla demo no da una visión completa de un juego, y que, por tanto, es algo arriesgado decidir y prejuzgar el resultado final. En lo referente al equipo que necesita, estamos de acuerdo en que puede ser algo excesivo para un género como la aventura gráfica, tradicionalmente poco exigente en cuestión de requisitos de sistema aunque, actualmente, son muy pocos los juegos que exigen un procesador inferior a un standard mínimo de un P100 o P133, incluso tratándose de aventuras gráficas como, por ejemplo, «Broken Sword», «Toonstruck», y otras. Os podemos asegurar que aquí hemos probado con un P100, y el juego funcionaba correctamente.*

DOS JUEGOS DIFERENTES

Sin tener en cuenta el tipo de juego, ¿cuál de estos títulos me va a proporcionar más diversión, «Carmageddon» o «Warcraft II»?
¿Me podrían decir los tres mejores juegos de estrategia que hay, o que vayan a salir próximamente?
¿Cuántas misiones trae el CD-ROM de niveles extras de «Warcraft II»?

Jorge Alonso. Madrid

RESPUESTA: *Podemos decirte que disfrutarás mucho más con la acción estratégica de «Warcraft II», que con la masacre sangrienta de «Carmageddon», que podemos encuadrar como un arcade magnífico, lo que no quiere decir que si algún día te decides a adquirir este último vayas a aburrirte.*
Es difícil definir tajantemente cuáles son los tres mejores títulos de estrategia, ya que las variantes a considerar son muchas, aunque, a nuestro parecer, tres títulos de excelente calidad, cada uno en su propio estilo, pueden ser, por ejemplo, «Warcraft II», «Command & Conquer: Red Alert» y «X COM: Apocalypse». Otros son «Heroes of Might & Magic 2», o los inminentes «Dark Reign», «Total Annihilation» o «Starcraft», que prometen mucho.
La extensión a la que te refieres de «Warcraft II» tiene como nombre «Beyond the Dark Portal» e incluye, además de muchos niveles multijugador, una campaña completa tanto para humanos como para orcos.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

EL MUNDO PERDIDO

EL MUNDO PERDIDO: JURASSIC PARK PARA SONY PLAYSTATION TM & © 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, L.L.C. THE LOST WORLD JURASSIC PARK TM & © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Electronic Arts es una marca o marca registrada de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. PlayStation y ⅃ son marcas de Sony Computer Entertainment, Inc.

EL MUNDO PERDIDO
JURASSIC PARK™





Con unos buenos dientes, es posible cortar hasta huesos.
Destrozalo todo con tu Tyrannosaurus Rex en el juego
mas intenso de todos los tiempos.



TRADUCIDO AL CASTELLANO

EDITA Y DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZÁLEZ 23 BIS PLANTA 1.ª LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91 304 70 91 FAX. 91 754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Por Juan José Vázquez

¿SÓLO UN JOYSTICK?



La compañía **Boeder** tiene una consolidada fama en el ámbito de complementos para ordenadores pero, hasta el momento, no había realizado llamativas incursiones en el terreno de los videojuegos.

Ahora, con dos nuevos productos, entra de lleno en este superpoblado mundillo.

El primero es **P-16 Flightstick**; un joystick que incorpora un botón de disparo dual y permite controlar aceleración y timón desde la propia ventana de vuelo, entre otras cosas. El segundo, el más destacable, resulta un perfecto complemento al mando comentado permitiéndonos conectar dos joysticks a la misma tarjeta –incluso cuatro, si disponemos de tres compartidores–. Su nombre es **Joystick-Switch** y puede ser de suma utilidad en hogares con más de un "videoadicto".

PARA TODO TIPO DE JUEGOS

En **Gravis** siempre han estado a la última en toda su gama de productos. Fueron, por ejemplo, de los primeros en utilizar la tabla de ondas en tarjetas de sonido. El otro campo donde siempre han brillado con luz propia, sin desmerecer otros productos de la competencia, es el de controladores de videojuegos, y aquí os mostramos sus últimas creaciones.

El primero se llama **Firebird 2** y va destinado, especialmente, hacia el disfrute máximo de simuladores de vuelo. Incluye una cifral de trece botones totalmente programables –siendo posible asignar, a cada botón, una o varias teclas– más controles de "throttle" y elevación. Incorpora las combinaciones de teclas de los juegos más populares del género, por lo que en muchos casos todo será conectar y jugar.

ArcadeXtreme es un completo joystick equipado con seis botones y dos flippers para pinballs, y **Xterminator** es un pad con seis botones, dos progresivos –detectan fuerza y profundidad de la presión–, dos digitales –máxima precisión–, "throttle" y control de vistas –que también puede ser usado para andar de lado, mover cabeza...–

Por si esto fuera poco, los dos últimos incluyen un software exclusivo que permite asignar teclas, o combinaciones de estas, a cada botón. Esto permitirá, por ejemplo, realizar supermovimientos en los juegos de lucha con una sola pulsación. Sin duda, nos encontramos ante tres de los mejores mandos del mercado pero, no olvidéis que para aprovechar sus características avanzadas deben funcionar bajo Windows 95, o con juegos de DOS compatibles con GrIP.





ALTA VELOCIDAD CON INTERFAZ IDE

Hasta ahora, lo habitual para lectores CD ROM de alta velocidad era una conexión a través de tarjetas SCSI.

El nuevo lector **TEAC CD524E** es el primer modelo de esta clase que sale al mercado usando interfaz IDE, con lo que el usuario se ahorra dinero por partida doble: en la propia unidad, y al evitar la compra de la mencionada controladora.

La unidad puede alcanzar una transferencia punta sostenida de 3.6 Mbytes/s –equivalente a 24x–, aunque su velocidad de transferencia sostenida media es de 2.9 Mbytes/s –cercana a un 20X–.



Posée un buffer de 128 Kb y su tiempo de acceso es de 95 ms. Por último, y de vital importancia, presenta una tecnología multiplataforma que le permite leer todo tipo de CD incluyendo CD ROM, CD Audio, CD R, CD RW –los novedosos CD regrabables–, etc.

Para mas información dirigirse a CD World (902-332266)

SÓLO PARA CONSOLAS

Aquellos que posean una consola sabrán lo imprescindibles que resultan algunos de sus periféricos. Un ejemplo son las tarjetas de memoria, que nos permiten continuar los juegos en los puntos donde los grabamos. Debido a la creciente demanda, **Datel** ha creado uno de los catálogos mas variados en cuanto a las ya comentadas tarjetas, y otros variados dispositivos.

En **Nintendo 64** han creado tarjetas de **1**, **4** y **5 Megas** de capacidad, así como un **joystick** que añade la tecnología "force feedback" a todos los juegos, y el llamado **Game Killer**, que incorpora trucos para los mejores juegos de esta plataforma.



En cuanto a **PlayStation**, su oferta es la mas amplia de todas. Tarjetas de memoria de **1**, **8**, **24** ó **48 Megas**, un **Game Killer** equivalente al de N64 y una versión remozada del genial y utilísimo **Action Replay**, de filosofía similar a los que aparecieron para las consolas de 16 bit, y que describimos a continuación. Como función primaria incorpora trucos para multitud de juegos y, al ser su memoria totalmente programable, pueden añadírsele o borrar los deseados. Además es capaz de comprimir las partidas guardadas en las tarjetas y permite la conexión con un PC –siendo necesario otro dispositivo extra–.

Por último, en **Saturn**, encontramos tarjetas de memoria de **8** y **40 Megas**, y un **Action Replay** similar al de Playstation, excepto en su función de compresión.

Más variedad de productos es difícil ver.

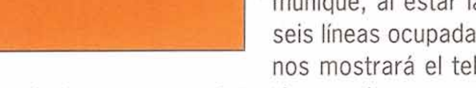
CENTRALITAS INFORMATIZADAS

El **Triccy-PC**, del fabricante alemán **Dr. Neuhaus**, es un sorprendente periférico para ordenadores que, aprovechando una línea digital RDSI, se convierte en una centralita telefónica con funciones más avanzadas que las de una centralita normal.

Si la línea RDSI de la que se dispone es de acceso básico –dos canales de 64 Kbps–, el Triccy-PC es capaz de gestionar una centralita de seis líneas controlable de forma opcional desde un PC con Windows 95.

Se trata de un dispositivo de tipo "Plug & Play", que puede gestionar hasta otros seis dispositivos de todo tipo –contestadores, faxes, terminales telefónicos y módems de hasta 33600–. Permite el acceso directo desde el exterior a la extensión deseada, así como llamadas internas sin coste alguno. Además, permite las siguientes funciones:

- Puede programarse para reconocer llamadas y redirigirlas automáticamente a la extensión adecuada.
- Exposición del número que llama antes de descolgar. Si éste estuviese en la agenda, incluso podría decirse su nombre de viva voz.



- Filtrado de llamadas entrantes.
- El software permite controlar los costes de cada llamada efectuada y así mantener una precisa contabilidad de los gastos telefónicos.
- En caso de que comunique, al estar las seis líneas ocupadas, nos mostrará el teléfono de la persona que intentó comunicar.

Al adquirirlo se tendrá acceso gratuito a las mejoras de prestaciones que puedan suponer nuevas versiones del software de control.

Para más información dirigirse a CD World (902-332266)

Flash

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

★ **Recientemente** *ha hecho su aparición la última versión del* **«QuakeWorld», la 2.0,** *que incluye, al igual que su predecesor, el útil QSpy con el que encontrar los servidores QW de mejor respuesta. Con una conexión a Internet a través de módem, es posible conseguir una velocidad de juego bastante aceptable. Si queréis probarlo no dudéis en visitar:* **http://gameaholic.com/idgames/idstuff/quakeworld**

★ **Cada vez son más** *los usuarios que utilizan el* **módem cable,** *sobre todo mas allá de nuestras fronteras. Esta nueva tecnología* **no utiliza para nada la línea telefónica** *y consigue velocidades muy superiores a las de módem convencionales, por lo que uno de los campos que pueden beneficiarse directamente de esto es el de los juegos sobre Internet. De hecho, muchos sufridos jugadores habrán sentido la impotencia de luchar contra contrincantes que poseen una mejor conexión.*

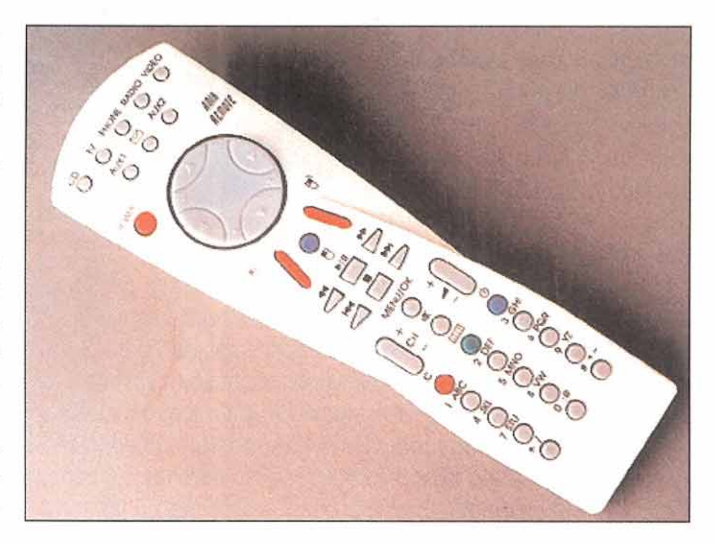
★ **La compañía Rendition,** *creadora de uno de los primeros* **chip 3D**, *anuncia el lanzamiento de su nueva serie de chip aceleradores 3D. Su principal apuesta* **se centra en el V2200** *y es de esperar que numerosas compañías lo incorporen. El otro es el V2100 y será una versión reducida –con bajo precio– de la V2200. Hercules ha sido la primera en utilizar estos chip.*

★ **El estándar** *que se esperaba acerca de los nuevos módem de* **56 kbps aún tardará en llegar.** *Problemas relativos a la propiedad intelectual, han sido los culpables del retraso. Con esta noticia, el abanico de módems* **"x2" sigue presentando incompatibilidades** *entre las distintas marcas.*

★ **Intel ha anunciado** *la creación de nuevos chip y software* **para el procesado de gráficos 3D.** *Gracias a ellos, los ordenadores con micro Pentium II y/o tarjetas ATI obtendrán compatibilidad con AGP 3D.* **Su nombre es 440LX** *y compañías como Hewlett-Packard, Dell, Compaq o Digital ya han anunciado su apoyo.*

SIN LEVANTARSE DEL SOFÁ

Si muchos productos electrónicos incluyen de serie un mando a distancia, ¿por qué no puede llegar a pasar esto con el PC?
Si pretendemos que nuestros ordenadores sean cada vez "más multimedia", éste puede ser un aspecto a tener en cuenta. El **Anir Multimedia Magic** es un mando de infrarrojos que nos permitirá manejar el cursor remotamente, como si de un ratón se tratase, además de cambiar entre radio, TV, CD ROM, teléfono o cámaras externas.
Por si esto fuera poco también podremos manejar el volumen e introducir números o pequeños textos. El receptor



de infrarrojos se conecta al puerto serie, e incluye un doble conector que nos evitará desconectar el ratón al utilizar este periférico –lo que sería en la práctica todo un engorro–.
Una cosa queda clara: para poder manejar la radio, TV, etc. de nuestro ordenador tendremos que tener previamente instaladas las tarjetas receptoras de dicha señal. Sus creadores aseguran que Anir detecta automáticamente todos los dispositivos multimedia que se encuentren instalados en el ordenador, y que su instalación es muy sencilla.
Esperemos que llegue a nuestro país en breve plazo.

INFINITAS POSIBILIDADES

Día a día aparecen en el mercado nuevos joysticks de características parecidas. Muchos poseen una gran calidad, otros resultan más baratos, aquellos digitales, estos analógicos... Reconocemos que no resulta fácil elegir el mando adecuado a cada situación.
El joystick que nos ocupa ahora viene de la mano de **ACT Laboratory** y es muy diferente a todos los demás. Expliquémonos; su conexión no se realiza a través del puerto de juegos sino del conector del teclado –sin necesidad de



desconectar este último–, lo que le convierte en una especie de teclado disfrazado de joystick. Se llama **PowerRamp** y cada uno de los botones, o cada dirección de la palanca, es equivalente a la pulsación de una tecla o ¡varias!. Incluso podremos utilizarlo en juegos que sólo acepten teclado. Algo que lo enfoca directamente hacia los arcades.
Cada botón puede ser programado sencillamente y le pueden ser asignadas combinaciones de teclas. Gracias a esto, realizar un golpe especial en los juegos de lucha, una vez programado el botón correspondiente, será coser y cantar. Muchos pensarán que las combinaciones de ese tipo no siempre implican las mismas teclas –depende de la posición del luchador–. Cierto, pero gracias a un interruptor especial podremos indicar si estamos a un lado u otro, y todo seguirá funcionando.



Por supuesto, el manejo de simuladores, juegos de conducción, etc. no es su fuerte y, para ellos, mejor un mando analógico. Como mucho serviría, en un simulador, como complemento para seleccionar vistas, armas o alerones, entre otros. ¿Queréis mas?, cada uno de los ocho botones principales lleva su "autofire" independiente, almacena cuatro configuraciones simultáneas y, al no usar el puerto de juegos, es ideal para muchos portátiles.

SUMA Y SIGUE

A su dilatada lista de productos, **Logic 3** añade ahora dos nuevos joysticks. El primero de ellos se llama **PC Phantom** y, como su nombre indica, ha sido diseñado para el ámbito de los compatibles.
Sus características principales, además de lo ajustado de su precio, incluirán un interruptor de cuatro u ocho vistas, control de velocidad en forma de "T", dos velocidades de disparo automático y un duro conector de metal de quince pines.
El segundo es **PS Dominator**. Solo aparecerá para PlayStation e incluirá selección de modo digital, analógico o Namco, interruptor de cuatro vistas, ocho botones de disparo, dos tipos de disparo automático y una pantalla LED. Lejos han quedado ya aquellos sencillos mandos de tan sólo un par de botones...





HAZTE *Virgin* PARA TODA LA VIDA.

Tormento,
terror, sacrificios rituales
y masacres sangrientas
son desenterrados bajo
un manto de misterio maya.
Secuestros, tesoros robados,
astronomía y mortales
capos de la droga son las
menores de las preocupaciones
para nuestra osada pareja, ya que
las fuerzas divinas amenazan
con aniquilar a la humanidad.

Broken Sword II, Las Fuerzas del Mal TM & © 1997 Revolution Software LTD. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca comercial registrada de Virgin Enterprises Ltd.





INTERactive

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID
En Internet: http://www.virgin.es
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67





REDES

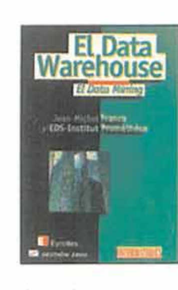
Publicación Multimedia con Netscape

Para todos aquellos internautas que quieran diseñar sus propias páginas Web, Paraninfo ha editado una obra que resolverá todas sus dudas. Realizada de una forma concisa y sencilla, además de ser una publicación oficial de Netscape, proporciona multitud de ejemplos y ejercicios para que el aprendizaje en el diseño de páginas para Internet sea lo más sencilo posible. Incluso viene acompañada de un CD con un kit bastante completo para su diseño.
Una buena manera de que los lectores hagan de Internet un sitio atractivo.

4.750 Ptas. **389 Págs.**
Gary David Bouton
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★★

GESTIÓN EMPRESARIAL

El Data Warehouse. El Data Mining



El Data Warehouse es la infraestructura más actual para conducir la empresa, así como para segui y medir el impacto de las decisiones estratégicas. En esta obra se proporcionan todos los elementos para personas de una empresa tenga a su disposición toda la información pertinente y necesaria para la toma de decisiones rápidas, desde la definición del Data Warehouse, pasando por su construcción, hasta las técnicas del Data Mining.
Una obra que sabrán aprovechar los profesionales que trabajen con Data Warehouse, aunque se podría haber hecho más extensa

2.985 Ptas. **201 Págs.**
Jean-Michel Franco/
EDS-Institut Prométhéus
Eyrolles/Gestión 2000
NIVEL "C"
★★

REDES

Protocolos de Internet



La obra que nos ocupa constituye un manual de referencia con la información más esencial relacionada con la programación en Internet. Destacando su buena organización y sus claros contenidos, en ella podremos encontrar todo lo referente a los protocolos más importantes, información práctica sobre cada uno de ellos, otros protocolos, y un largo etcétera de cuestiones referidas al tema en cuestión.
Una buena forma de que los que necesitan consultar información rápida y eficazmente sobre protocolos de Internet es hacerse con esta magnífica obra de Paraninfo, que además se acompaña de un CD con todas las RFC de Internet.

5.500 Ptas. **567 Págs.**
Dave Roberts
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★★

DIVULGACIÓN

Cómo poner a punto su PC



Esta guía constituye una manera indispensable para el diagnóstico, resolución y entendimiento de los ordenadores personales, Abarca todos los sistemas hasta el Pentium Pro, e incluye información relativa a los sistemas de bus ISA, EISA, VL y PCI. Esta obra ayudará al lector a la hora de actualizar su equipo, le guiará por el mundo de la memoria, las tarjetas de sonido y otros periféricos, y un largo etcétera de temas relativos al servicio técnico en los PCs.
Una guía para los que quieran comprender su PC desde dentro, y una muy buena manera de potenciar el mismo.

4.500 Ptas. **492 Págs.**
Corey Sandler
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★★

APLICACIONES

Todo Word 97

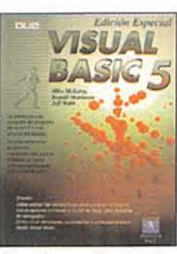


En esta obra se ofrece explicación detallada de las innovaciones de Word 97 de una forma clara y ágil. El autor ha centrado toda su atención en explicar los cambios que ha sufrido con respecto a su anterior versión, así como los conceptos más relevantes de este potente procesador de textos. Además cuenta con gran cantidad de trucos y atajos para hacer el trabajo más rentable y eficaz.
Orientado tanto para los que se inician en el manejo de Word 97 como para los ya expertos en el tema, la obra conseguirá que el lector aprenda todo lo relativo a esta potente aplicación.

4.500 Ptas. **558 Págs.**
Otilio Ortega
Editorial Praninfo
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Visual Basic 5. Edición especial

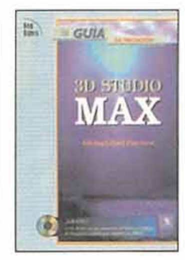


La editorial Prentice Hall presenta un completo ejemplar que lleva como tema Visual Basic 5, sin duda, uno de los lenguajes más populares.
Gracias a la ayuda que ofrece este libro, podremos aprender a desenvolvernos en este lenguaje, desde los primeros pasos, hasta la realización de potentes aplicaciones para bases de datos o programas tipo cliente/servidor, aptos para uso profesional.
El lector aprenderá sin dificultad cómo conectar nuestros programas a Internet, cómo crear servidores, documentos y controles ActiveX, entre otras muchos temas.

7.950 Ptas. **969 Págs.**
Mike McKelvy/Ronald Martinsen/
Jeff Webb
Prentice Hall
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

3D Studio Max

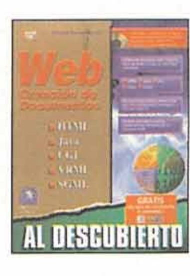


Esta guía de iniciación para 3D Studio Max es una gran referencia que permitirá al lector tomar contacto con el programa de Autodesk. Las ilustraciones y ejemplos que contiene le permitirán fabricar objetos sencillos, crear tesituras de materiales, iluminar sus escenas, disponer los elementos en un decorado, y un sinfín de cosas más.
Gracias a los ejercicios que contiene la obra, constituye una buena manera de iniciarse en este programa, aunque creemos que se debería haber hecho un poco más extensa, debido a las posibilidades del paquete de Autodesk.

4.900 Ptas. **687 Págs.**
Michael Todd Peterson
Prentice Hall
NIVEL "I"
★★★

REDES

Web. Creación de documentos al descubierto



A partir de ahora, la creación de sitios Web utilizando HTML, Java, CGI, VRML o SGML ya no tendrá ningún secreto gracias a este libro.
Entre sus páginas podremos encontrar, además, la manera de utilizar extensiones para los navegadores Netscape e Internet Explorer o la forma de crear modelados 3D usando el lenguaje VRML.
A parte, se incluye un CD-ROM con los mejores editores HTML; librerías CGI, con scripts para Perl 4 y Perl 5; un kit de desarrollo Java Sun 1.0 para Windows 95 y Windows NT; navegadores y utilidades VRML y SGML y extensiones para el navegador Netscape.

8.500 Ptas. **928 Págs.**
William Robert Stanek
Prentice Hall
NIVEL "C"
★★★

HEXEN II

"Tiene cualidades para alcanzar el trono de los arcades 3D"

Micromanía



Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com







A la espera de Windows 98

Este verano ha sido de lo más productivo. Además de conseguir tener a punto el segundo Especial de Trucos del mes anterior, ha quedado tiempo para dar un paseo, con suerte desigual, todo hay que decirlo, por algunas partidas en Internet de «Red Alert», «CivNet» y «Panzer General», y para preparar la sección de este mes. He podido también hacer sitio en el disco duro para «Dungeon Keeper», «Magic: El Encuentro», «X COM: Apocalypse» y «Theme Hospital»... que me han llegado a robar la mayoría de las horas; y he contado con el privilegio de probar «Warlords III», «Pacific General» y «Constructor». Creo que no se puede tener un verano más completo. El nivel que hemos conseguido con los juegos actuales parece que va a ser difícil de superar. ¿Quizá con Windows 98? Ya veremos.

Ya estamos en Octubre, y las principales compañías siguen con sus grandes proyectos de cara a la campaña navideña. LucasArts ultima «Rebellion», Bullfrog trabaja a marchas forzadas en «Populous 3», Blizzard tiene prácticamente a punto «Starcraft», y Westwood, muy ocupada en juegos de otros géneros, nos contenta momentáneamente con su nuevo disco de escenarios, «Red Alert: The Aftermath», sin querer soltar prenda aún sobre «Command & Conquer 2».

¿Y que tiene entre manos Maxis? Pues lo que os estáis imaginando: «SimCity 3000».

¿Y SSI? Ni os lo imagináis.

NOVEDADES DE TODOS LOS COLORES

«SimCity 3000» ya está aquí. Una auténtica ciudad creada en 3D con sus edificios, su tráfico, sus ciudadanos, y todos los problemas resultantes de la combinación de todos ellos. Con el interfaz ya experimentado en «SimCopter» y la genial idea del original «SimCity», Maxis demuestra que puede generar expectativas como el que más, con una simulación que eleva el nivel de detalle, y de control sobre la misma, hasta extremos insospechados. Tan real y manejable como la vida misma; es el "Sim" con el que hemos estado soñando desde siempre. Tendremos que estar muy atentos a él.

Microprose, por su parte, nos ofrece la novedad en forma de dos discos de expansión para «Magic: El Encuentro», como habían prometido al realizar el juego. El primero contendrá, entre otras características, cien nuevas cartas de los grupos Unlimited Edition, Arabian Nights y Antiquities, un nuevo Generador de Mazos de cartas, y sesenta mazos predefinidos. El segundo tendrá doscientas nuevas cartas, y opciones multijugador por red, módem, serie e Internet.

«Worms 2» es el plato fuerte de Team17, que nos traerá de nuevo a los gusanos más

RANKING DE BATALLAS

Este mes los votos han ido la mar de repartidos, configurando nuestra lista con la entrada de un par de novedades, aunque con muy pocas variaciones en la cabeza de la tabla, tal y como se puede apreciar a continuación.

●Permanece ●Cambia posición ●Entrada

1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Command & Conquer
4.- Civilization II
5.- Dune II
6.- SimCity 2000
7.- Z
8.- Colonization
9.- Heroes OF Might & Magic II
10.- Syndicate Wars

***FORMA DE VOTACIÓN:* Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.**

adictivos y divertidos, en un juego completamente remodelado y mucho más completo que los anteriores. Con escenarios de mucha mayor calidad gráfica, animaciones de los gusanos más detalladas, nuevas opciones de juego, que incluirán un editor de armas, y más posibilidades multijugador. La sensación está de vuelta.

En lo que se refiere a Telstar, se dedican a combinar la estrategia con otros géneros para dar lugar a juegos como «Virus». Se trata de un juego mezcla de estrategia y de acción 3D que simula un ataque de virus en nuestro ordenador que nosotros tenemos que atajar planificando una estrategia adecuada y tomando medidas ¡desde dentro! El juego es diferente en cada ordenador, pues cada partida se configura según la arquitectura del PC, y el contenido del disco duro. Una experiencia innovadora.

Y para el final, el plato fuerte: SSI, que nos tiene preparada una gran avalancha de novedades para todos los gustos estratégicos. «Warwind II» no necesita presentación: los humanos se apuntan a la lucha por Yavaun, que ahora se desarrolla con muchas más unidades y más grandes, en decorados mejorados, y con razas mucho mejor dotadas para la guerra. A «Steel Panthers III» también le sobran las palabras: seis campañas y cuarenta escenarios de combate, que van desde 1939 a 1999, con nueva organización de unidades, una enciclopedia más completa, y un generador de escenarios más potente.

Continuando con SSI, pasamos a «Dark Omen» y «Final Liberation», ambos ambientados en los mundos de «Warhammer». El primero quizás sea la continuación de «Shadow of the Horned Rat», el primer juego de estrategia en tiempo real de «Warhammer», del que adopta prácticamente todo, incorporando un interfaz más sencillo y una respuesta más precisa de las tropas, sobre una realización técnica prácticamente similar. «Final Liberation» se ambienta en «Warhammer Epic 40.000», que muchos de vosotros conoceréis, y es un juego desarrollado por turnos con más de cien unidades que controlar en treinta escenarios, genuinos «Warhammer».

El último gran lanzamiento de SSI es un homenaje al clásico «Pirates!» de Microprose, con el que parece que guarda gran similitud. «Bucaneer» es su título, y su sistema de juego es una mezcla de turnos con combate 3D en tiempo real, conjuntado todo ello por un argumento sólido en forma de campañas temáticas cuidadosamente diseñadas. Un elevado nivel gráfico y la IA muy trabajada hacen el resto. Una aventura estratégica de piratas como las de antes. ¡Al abordaje!

DESAFIOS, ALIANZAS Y RENDICIONES

El buen estratega es aquel que siempre está deseando batirse en justa lucha para demostrar sus habilidades, cubrir el orgullo propio y, de paso, divertirse un poco. En esa situación se encuentra David, que organiza una liga de **«Warcraft II»** (de las muchas que pueblan Internet) en la que hay hasta premios, y de la que os podéis informar en **http://www.cronis.com/x/** o en su dirección de correo, siole@geocities.com.

Los hay que no llegan a la liga, pero que se ofrecen para dar consejos y partidas de lo que se tercie, como Iker (josemarih@jet.es), que nos invita a **«Red Alert»**, **«Counterstrike»** o **«Warcraft II»** por Internet. Igual que a Oriol Lavado, que ofrece su dirección (segoritek@hotmail.es) para quien quiera hablar de juegos, aunque seguro que tampoco le importa ponerlos en práctica.

Luego también los hay que buscan adversarios de alto nivel desesperadamente, y que quizá les interese jugar entre ellos para descubrir la horma de su zapato. En ese grupo, también abundante, están Juna (juna@bpenet.bpe.es) y Alberto Díaz-Benito Rubio (aresotam@rocketmail.com, servifax@bbs.intercom.es), que se atreven con cualquier juego pero, sobre todo, con **«Red Alert»**. Quizá hasta yo me anime...

Y, como hasta los estrategas maestros se atascan alguna que otra vez, pasamos a nuestras peticiones de ayuda. Como la de Luis López, que no consigue cargar en **«C&C»** para Windows 95 los "savegames" que ha conseguido en Internet. La causa es porque son partidas de «C&C» de DOS, que no funcionan en la versión Windows. Lo que resulta increíble es que a los señores de ►



War Wind II

Bucaneer

Final Liberation

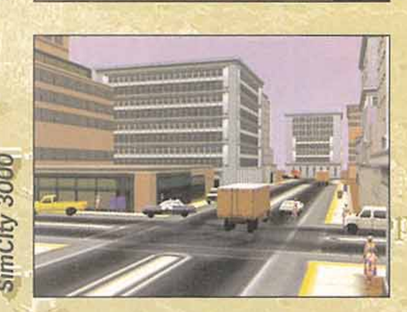


Dark Omen

De todas las compañías, SSI es la que más cargada de novedades estratégicas está en la actualidad

ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS

Steel Panthers III



SimCity 3000

Worms 2



Virus

Las características de «SimCity 3000» lo pueden llevar a convertirse en una sensación de impacto similar, o aún mayor, al del anterior «SimCity»

Westwood no se les haya ocurrido solucionar eso, que se arrastra hasta **«Red Alert»**, en el que se da la misma incompatibilidad. ¿Alguien conoce un conversor, o una dirección con partidas de «C&C» para Windows 95?

Donde reside el problema de J. M. Contreras es en **«X COM: Terror from the Deep»**, para el que nos pide algún truco. Éste es el mejor para acabar una misión peliaguda: primero termina una con éxito y, en la siguiente misión, si pulsas Control–C, o Control–Pausa, la acabarás con el mismo resultado que la anterior.

Respecto a la forma de conseguir nuevas naves, sólo podrás hacerlo a través de la investigación de la tecnología alien y el interrogatorio de extraterrestres capturados con vida.

Y, para terminar esta parte, Miguel Angel Hernandez Zorrilla quiere iniciarse en las partidas multijugador por Internet; para ello nada mejor que leer el reportaje que publicamos en el número 25 de Micromanía. Y, si tienes alguna duda, ya sabes donde estamos.

CONSEJOS DE LOS MÁS HÁBILES

El primero de ellos es un tanto interesante para un juego en el que no abundan los trucos. Hablamos de **«Transport Tycoon»**, y el responsable es un amigo que nos escribe desde mymsa@lander.es. Cuando, en el juego, queramos fastidiar a un adversario que posea una buena flota de camiones o autobuses, no tenemos más que hacer lo siguiente: colocar un raíl de tren perpendicular a un cuadro de carretera por donde pasen los vehículos y, a continuación, destruirlo con el bulldozer, con lo que también acabaremos con el trozo de carretera. A continuación, construimos otro tramo de raíl para que la carretera no pueda ser reparada, y veremos como los camiones del adversario se pasean inútilmente. Y podremos hacerlo las veces que queramos.

Ahora, Mario Acedo, nos trae una de las mejores y versátiles tácticas para **«Dune II»** que hemos tenido ocasión de probar. Lo primero a hacer es amurallar el perímetro de la base y construir torretas en las zonas donde suelen aparecer los enemigos, lo que dará tiempo a juntar dinero para crear un hermoso ejército.

Cuando tengamos a nuestro ejército preparado, lanzamos el ataque por los flancos, empleando las unidades más pesadas contra las torretas enemigas hasta que abramos una vía para entrar a la base rival. Una vez dentro, buscamos nuestro objetivo y, todo lo demás, es coser y cantar. Estos son pasos básicos, la realidad exige llevar a cabo bastantes más acciones complementarias.

Daniel Villegas nos escribe una carta desde Leganés para hacernos partícipes de su efectivo truco para **«Command & Conquer»**. Para realizarlo sólo necesitaremos el mapa, una unidad cualquiera y la posibilidad de construir silos, y sus pasos son los siguientes: primero construimos el radar, que nos proporcionará el mapa, después comenzamos a crear el silo; posteriormente seleccionamos la unidad y la colocación del silo. Con ambas cosas seleccionadas, nos dirigimos al mapa y, allí donde situemos la unidad, levantaremos el silo.

Parece un poco complicado pero, en la práctica no lo es en absoluto, y funciona. Podéis probarlo con otras construcciones, y ya me contaréis los resultados.

Para finalizar, y desde Palma de Mallorca, nuestro amigo Tolo nos comenta un detalle de **«Warcraft II»** que quizás os tenga en vilo a algunos de vosotros. En la misión nueve de la campaña orca el juego plantea dos objetivos: construir unos astilleros en la isla que está en la boca de la bahía, y construir una fortaleza. Pues bien, el detalle consiste en que si construyes los astilleros donde te dicen, pero la fortaleza la haces en cualquier sitio, el escenario no finaliza cuando has acabado con todos los humanos, porque la fortaleza también hay que construirla en la isla que está en la boca de la bahía.

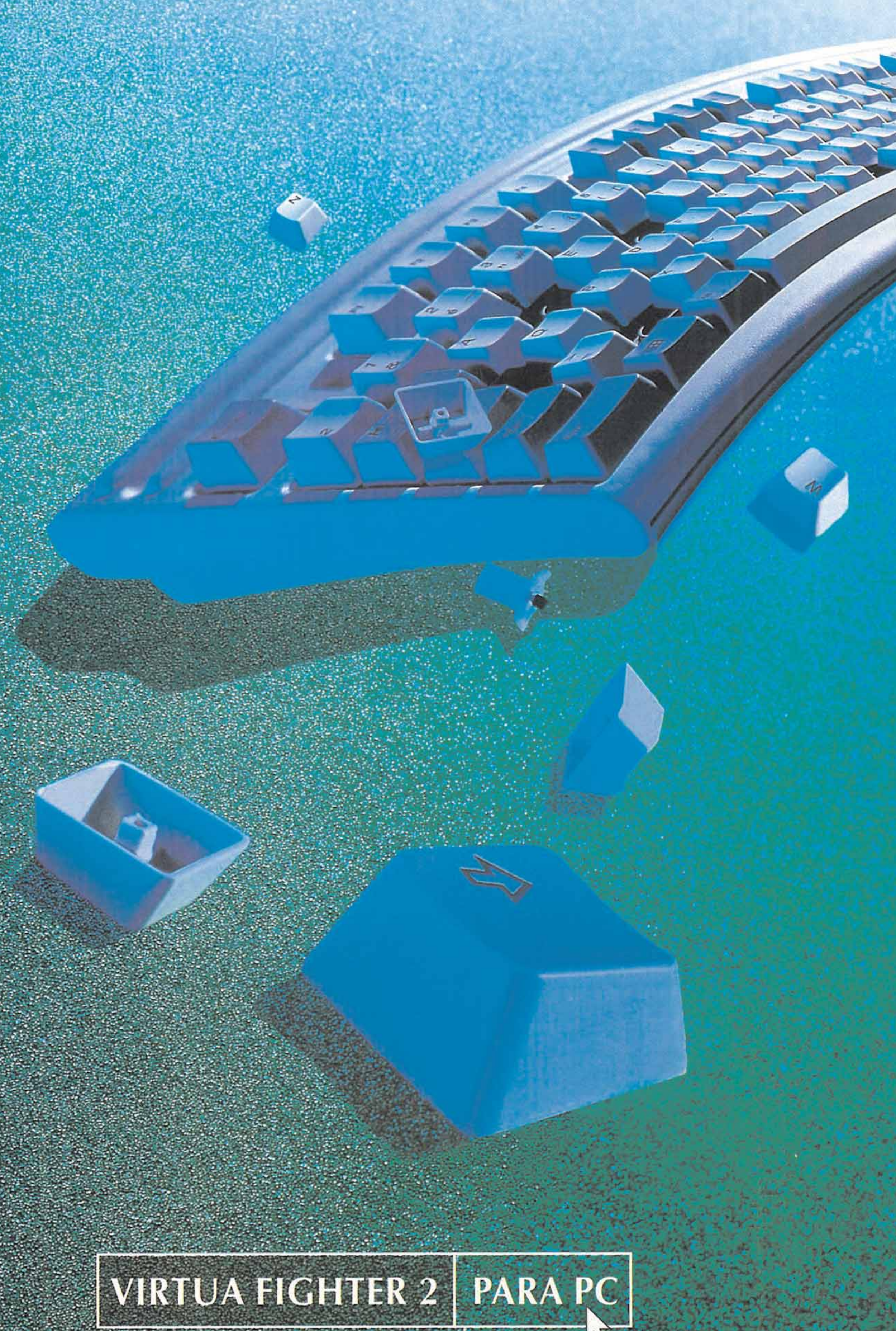
En fin, tan sólo una mota de polvo en esa deslumbrante maravilla que es «Warcraft II».

Y entre unas cosas y otras esto se ha acabado, una vez más, pero como ya se ha convertido en una deliciosa rutina mensual, espero que paséis un buen mes esperando impacientes nuestra próxima reunión.

Que la estrategia os acompañe.

El Estratega Anónimo
(alias Luke Skywalker)

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**



Calienta músculos y respira hondo. Si pretendes vencer, Virtua Fighter 2 va a obligarte a pelear hasta el agotamiento. Elige entre 10 luchadores y enfréntate a unos enemigos tan fuertes como tú y que no tendrán piedad contigo.
Gráficos alucinantes, continuos cambios de perspectiva y más de 1.200 movimientos para memorizar harán que los combates, contra tu PC o tus amigos, sean los mejores que has vivido nunca. Porque en Virtua Fighter 2 eres tú quien pelea en 3D, tu valor y tu fuerza son los que deciden la lucha.

Sega, Virtua y Virtua Fighter 2 son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd.

No volverás a ver tu PC
de la misma manera.

SEGA the GAME is NEVER Over.

Teléfono Servicio Técnico SegaPC: 902 113 919. http://www.sega-europe.com

F1 Racing Simulation
El simulador del siglo

Estaba claro que el mundo de las cuatro ruedas iba a ser uno de los géneros más beneficiados por la espectacular aparición de las tarjetas aceleradoras 3D, y tras la demostración gráfica de «Formula 1», de Psygnosis, nuevamente la categoría reina del automovilismo nos va a sorprender en nuestros ordenadores con una simulación que va a arrasar a todos los niveles; la sensación de velocidad, el realismo en el comportamiento de los monoplazas y la indescriptible riqueza audiovisual serán la mayor conquista de la simulación informática, y prometen darle una buena pasada al mismísimo «GP2».

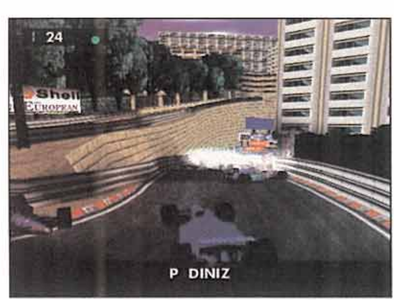




La altura de los alerones, desarrollos del cambio, el ángulo de giro de las ruedas, la cantidad de combustible y el tipo de neumáticos, configuran la puesta a punto del monoplaza.



Los efectos de la lluvia estarán muy logrados gracias a las transparencias y nieblas que consigue el hardware 3D, y el comportamiento sobre mojado también será fiel a la realidad.



El humo será la señal de alerta y siempre avisa antes que las banderas amarillas de los accidentes. Tener un ojo en el frente y el otro en los retrovisores es el ABC de la F1.

En gráficos, sensación de velocidad, realismo en la simulación y sonido, superará con creces a «GP2»

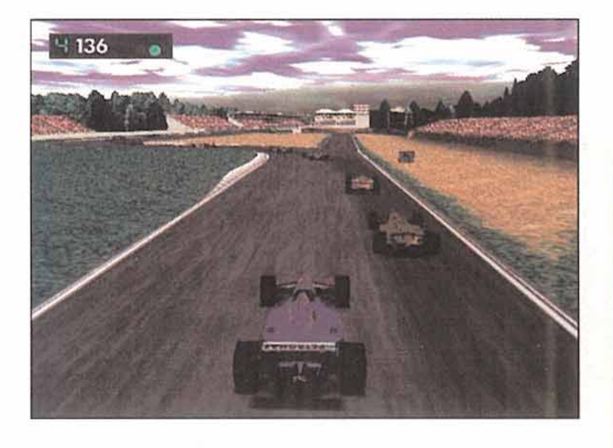
Se rumorea que cuando Jean Alesi lo probó, su única queja fue que el volante y los pedales no era iguales a los de su monoplaza

UBI SOFT
En preparación: **PC CD (WIN 95, 3Dfx, POWERVR)**
SIMULADOR

Desde que el mes pasado os contamos la magnitud del proyecto de Ubi, con la estrecha colaboración con Renault F1, y con una categoría a nivel técnico y económico de auténtica superproducción, nos subíamos por las paredes en espera de algo más que unas estáticas imágenes. Además, la versión de Psygnosis nos dejó con los pelos de punta, pero un poco fríos en cuanto a estrategia por limitarse en exceso a la vertiente arcade. Los fanáticos de la F1, ya seamos ferraristas, seguidores de Hill hasta la muerte o, más o menos imparciales, nos imaginábamos lo que podría hacerse uniendo las prestaciones técnicas del hardware para gráficos, como 3Dfx o Power VR, a la más precisa simulación en la topografía de los circuitos, pilotaje, configuración de los monoplazas, etc. Y a pesar de lo amplio de nuestra imaginación y de ese talante tan optimista que a veces nos ha llevado a la decepción, la beta que hemos podido probar a fondo para adelantaros las primeras sensaciones del programa "en movimiento", ha superado hasta tal punto nuestras expectativas que Mr. Geoff Crammond ya puede empezar a preocuparse, pero que muy en serio.

TÚNEL DE VELOCIDAD

La experiencia de Ubi en meternos dentro de vehículos en movimiento, sobradamente contrastada en su revolucionario «POD», llega en «F1 Racing» a lo que más bien podríamos llamar "agárrate a la silla como puedas", porque la fluidez de los gráficos crea una sensación de velocidad tan realista que debemos acostumbrarnos rápidamente a memorizar los circuitos y mirar lo más lejos posible para poder anticipar los movimientos esa milésima imprescindible cuando se conduce a más de 300 km/h. Son más de 30 fotogramas por segundo los que engañan a nuestros ojos haciéndonos sentir una sensación que traspasa la barrera de la ficción informática hasta un punto que puede ser hasta peligroso para ►

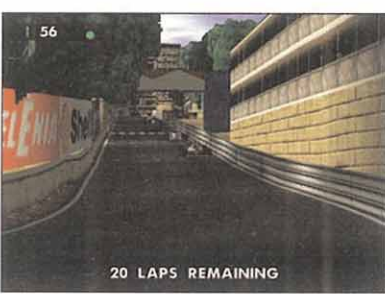




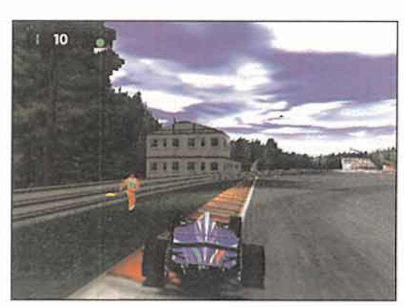
Escuela de Fórmula 1

Sólo los mejores y más entrenados pilotos en «GP2» podrán dominar el coche durante un bloqueo de frenada; si aceleramos demasiado pronto con un ángulo de dirección excesivo, la zaga empezará a cruzarse y los magos del volante tendrán que sacar a relucir su rapidez y sangre fría. La dirección tiene una sensibilidad proporcional a la velocidad y la teoría del rebufo se hace ciencia.
En resumen, todo el espíritu de la escuela de pilotaje de monoplazas va ser la estrella de la simulación. Además, percances como la falta de un alerón, una rueda pinchada, las excursiones por la hierba y las pasadas por los pianos serán un reto para los que arriesgan el todo por el todo. La colaboración de Michelín, que pronto suministrará neumáticos a la Fórmula 1, ha sido esencial para reproducir con gran precisión el desgaste de los mismos y el diferente agarre que ofrecen, según el tipo de goma elegida.

Un P120 y una tarjeta 3D, que incorpore chipset 3Dfx o PowerVR, se perfila como el equipo mínimo para disfrutar de esta joya



El sombreado, además de aumentar la sensación de velocidad, hace que la representación de los circuitos sea casi fotográfica.



Un comisario de pista se encargará, cuando se produzca el abandono de la carrera, de señalizar la zona con la bandera amarilla.



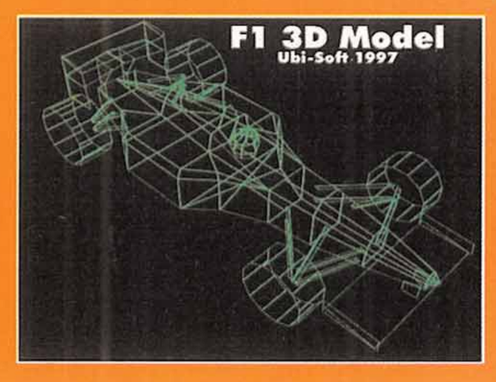
Subirse por los pianos es, en algunas chicanes, la única trazada posible; así, aprender a dominar el monoplaza sobre esta superficie es fundamental.

Modelismo informático

Se nota que los catorce grafistas y dos diseñadores que componen el equipo de tratamiento visual del proyecto son fanáticos de la F1, pues los resultados obtenidos en la recreación de los modelos 3D sólo pueden darse cuando la afición se mezcla con el trabajo. Primero, han estudiado las fotografías al milímetro y, con los datos de medidas cedidos por Renault F1, han creado esqueletos tridimensionales como el de la imagen adjunta. La disposición de los alerones, las barras de la dirección, toberas, los morros de tiburón, las tomas de aire, la entrada para la descomunal manguera de la gasolina... todo está calcado a la perfección.

De la decoración, bien se podría decir que han empleado el sistema de una fotocopiadora, porque resulta increíble comprobar que las pegatinas, la tonalidad de los colores, el diseño de los cascos y hasta el logotipo de GoodYear en los neumáticos son dignos de una maqueta a escala que entusiasmaría a nuestros colegas de RC Model. En la aplicación de los mapeados se han empleado las funciones de las aceleradoras 3D para aumentar la calidad de la definición, y la corrección y filtros de texturas resaltan la belleza de los monoplazas. Todo está siendo clonado con tal fidelidad a los originales que lo único criticable es perdernos esa preciosidad que son las "flechas de plata" de la escudería McLaren-Mercedes, al ser los datos de la temporada pasada.

Benetton/Renault B-1996





los poco acostumbrados a meterse dentro de una centrifugadora visual. Heinz Harald Frentzen, uno de los pilotos que ha probado el juego, ha dejado bien claro que la perspectiva subjetiva exige unos reflejos y conocimiento del trazado a un nivel casi profesional. La suave texturización del asfalto con distintas capas de tonalidades, las sombras de árboles y carteles, y las marcas de la trazada y los frenazos, nos transmiten con una intensidad de infarto el brutal rodar de los monoplazas. El monitor se nos queda más pequeño que nunca y nada mejor que sustituir el teclado por volante y pedales para vivir al máximo un aspecto que también se está cuidando al detalle: el comportamiento de los coches. Christophe Gandon, el especialista en simulación del equipo Renault Sport, se ha encargado de escribir un modelo matemático que controla las reacciones del monoplaza y, junto a los datos de aerodinámica y telemetrías, hasta ahora de alto secreto, proporcionados por el ingeniero de pista de Jean Alesi, Christian Blum, ya os podréis imaginar que el grado de proximidad al delicado comportamiento de un Fórmula 1 será insuperable. La física se aplica en condiciones reales, con la aceleraciones más violentas, la fuerza G agarrotando la dirección, la fuerza centrífuga y el viento empujando, etc.

IA MÁS HUMANA

Y aún no se han acabado los regalos para los seguidores del circo de la F1, porque aún hay un tercer elemento poco desarrollado en otros simuladores y que en «F1 Racing» será la incorporación más aplaudida: la inteligencia artificial de los pilotos controlados por el ordenador. A través de una serie de parámetros de conducta se ha programado el estilo de conducción de todos los pilotos y os sorprenderéis al ver la inteligente frialdad de Damon Hill, la genial regularidad de Schumacher, las locuras de Jean Alesi e incluso la torpeza de los que siempre están en los últimos puestos.

La sofisticación del engine IA ajusta la forma de conducir de los rivales a la situación de la carrera y si, por

Circuitos virtuales

Todos los que sueñan con la Fórmula 1 sabrán reconocer los míticos lugares representados en estas fotografías; la chicane que ha sustituido a Tamburello en Imola y la bajada de Eau Rouge en Spa Francorchamps. Y son las imágenes del juego, no las de plataformas Silicon Graphics o de alguna secuencia de presentación. Sí, va a ser más realista incluso que la TV, porque la aceleración hardware de los chips 3Dfx y PowerVR permite elevar la tasa de imágenes por segundo a una frecuencia superior a los 24 fps, y nada menos que en alta resolución sobre una paleta de 65 000 colores.

Para la programación de los circuitos, el primer paso ha sido entrar en contacto con los responsables de los 16 circuitos en los que se disputa el campeonato para conseguir miles de fotografías, planos como el de la imagen y datos sobre cada uno de ellos, tanto a nivel de trazado de la pista como de los diversos elementos que la rodean; gradas, vallas, edificios, vegetación, etc. De cada circuito han llegado a tener más de 150 mapas detallados y todos han sido escaneados para el posterior tratamiento en AutoCAD. Para ajustar las distancias y reproducir las condiciones de la calzada se han utilizado los datos de telemetría de Jean Alesi en todos los circuitos durante la temporada del 96 y, de esta forma, sabiendo la velocidad en las distintas zonas, si el coche patina, hacia dónde se desplaza o en qué zonas empieza la frenada, se ha logrado una exactitud inaudita y nuestro coche perderá tracción en las zonas bacheadas, sentiremos los badenes en el estómago y lograremos unos tiempos de vuelta casi idénticos a los reales.




ejemplo, Berger va el primero a pocas vueltas del final y tiene la suficiente ventaja, dejará de pisar a fondo. Cuando tengamos que pasar a un doblado nos dejará vía libre y antes de adelantar tendremos que estudiar el carácter del piloto a rebasar, para no caer en las tretas que, siempre al límite de la legalidad, pueden dar con nuestro coche en la cuneta. La "humanización" de los pilotos computerizados es tal que los accidentes que raramente veíamos en otros simuladores se producen con la frecuencia de la realidad y en los puntos conflictivos –variante GoodYear en Monza, nouvelle chicane en Mónaco...–. Es más, si acosamos a un rival enseñándole el morro, es posible que se ponga nervioso y cometa algún error. La emoción ya no estará sólo en nuestro pilotaje, también deberemos estar atentos a los demás.

DIVER tienda

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
Teléfono (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
http://www.divertiendas.com

RONDA
José María Castello, s/n
(95) 287 08 80
RONDA (MÁLAGA)

FRANJU
A. Carrillo de Albornoz, 6
(95) 229 75 00 MÁLAGA

NINSEGATI
Valdés Leal, 1
(957) 49 02 62 CORDOBA

DIABLITO
Av. Constitución s/n
(95) 244 06 71
ARROYO LA MIEL (MÁLAGA)

EL TORCAL
José Palanca, 1
(95) 235 54 06 MÁLAGA

CASABLANCA
Av. J. S. El Cano, 156
(95) 229 76 97 MÁLAGA

SANTUTXU
Trv. Iturriaga, 4
(94) 473 47 15
SANTUTXU (BILBAO)

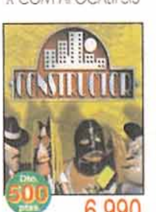
BAT'MANX
Urb. Las Mimosas. Ed. Velázquez, s/n
(956) 63 03 44
ARROYO DE LA MIEL (MALAGA)

ESTRENOS
Emperatriz Eugenia, 24
(958) 29 40 07 GRANADA

CARTAGENA
Paseo Alfonso XIII, 66
(968) 12 16 78 CARTAGENA

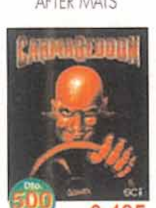
AL CINE
Jacinto Benavente, 11
(95) 286 11 00
MARBELLA (MÁLAGA)



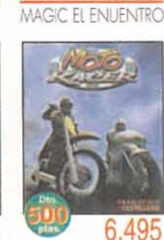









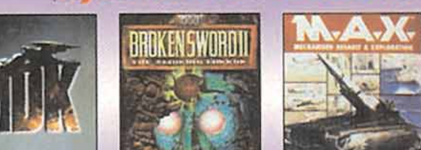


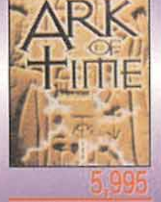

- FORMULA 1 — Dto. 500 ptas. — 7,990
- X COM APOCALIPSIS — Dto. 500 ptas. — CONSULTAR
- 688 HUNTERKILLER — Dto. 500 ptas. — 8,495
- REALMS OF HAUNTING — Dto. 500 ptas. — 7,990
- AFTER MATS — 2,990
- SEGA RALLY SPECIAL — Dto. 500 ptas. — 7,990
- BATTLEGROUND — Dto. 500 ptas. — 7,990
- MAGIC EL ENUENTRO — Dto. 500 ptas. — 8,490
- HEXEN II — Dto. 500 ptas.
- TIMESHOCK! — 2,790
- CONSTRUCTOR — Dto. 500 ptas. — 6,990
- NBA HANG TIME — Dto. 500 ptas. — 6,990
- SCREAMER 2 — OFERTA — 2,990
- CARMAGEDDON — Dto. 500 ptas. — 6,495
- WORLD WIDE SOCCER — Dto. 500 ptas. — 7,990 — ¡CAMISETA EXCLUSIVA DE REGALO!
- COMANCHE 3 — Dto. 500 ptas. — 7,990
- MOTO RACER — Dto. 500 ptas. — 6,495
- DUNGEON KEEPER — Dto. 500 ptas. — 6,990
- STAR TREK GENER. — Dto. 500 ptas. — 8,495
- FIFA MANAGER — 5,990
- BROKEN SWORD — OFERTA — 2,990
- C&C: WIN 95 — OFERTA — 1,990
- TOONSTRUCK — OFERTA — 2,990
- BLOOD — 6,990
- MORTAL K. TRILOGY — Dto. 500 ptas. — 6,990
- WARCRAFT II EXP. — 3,990
- CONQUEST EARTH — Dto. 500 ptas. — 8,495



TE REGALAMOS UNA Camiseta Y UN JUEGO (Kyrandia 3 O Creature Shock) AL COMPRAR UNO DE ESTOS 7 TITULOS

Y MUCHOS MAS JUEGOS, OFERTAS...





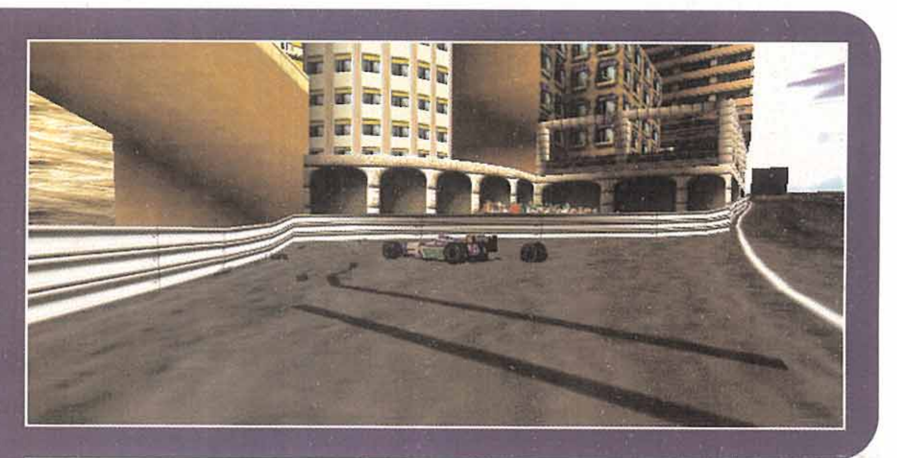



- MDK — OFERTA — 4,990
- BROKEN SWORD 2 — Dto. 500 ptas. — 6,990
- M.A.X. — 6,495
- LOST VIKINGS 2 — Puzzle Regalo — 5,990
- ARK OF TIME — 5,995
- RED NECK RAMPAGE — 6,495
- RED ALERT — 6,795

Precios validos salvo error tipografico. Ofertas y promociones validas hasta fin de existencias. Descuentos aplicables al precio marcado.

Chatarra millonaria

La Fórmula 1 no despertaría esa pasión que la distingue sin los accidentes. Las medidas de seguridad se han extremado desde la muerte de Ayrton Senna, pero se siguen produciendo incidentes en casi todos los grandes premios, sobre todo en la salida. Y si ya hemos hablado que la IA condiciona al error o a intentar maniobras suicidas por parte de los pilotos controlados por el ordenador, sólo hace falta recurrir a la lógica para saber que los embrollos están a la orden del día. En el afán de realismo total buscado por los desarrolladores del programa, se está haciendo especial hincapié en las rutinas de detección de choques y en los efectos visuales de los impactos. Estas fotografías describen mínimamente la aparatosidad del destartalamiento de las carrocerías: ruedas rebotando o rodando ellas solitas, alerones, carrocerías partidas por la mitad, y más humos y chispazos que en las Fallas.
La sobresaliente concepción de los monoplazas nos permite ver en esta imagen los tarados de la suspensión, visibles al perder el morro. Todos los efectos y destrozos estarán muy logrados y se pueden ver algunos tan originales como los ejes partidos, barras curvadas, alerones doblados a punto de caerse y ruedas pinchadas. Por supuesto, estos desperfectos no se limitarán a lo meramente visual, y también afectarán al movimiento del vehículo.







Aprovechar el rebufo, salirse de la aspiración y apurar la frenada es la mejor táctica para efectuar con éxito los adelantamientos.



Los fallos mecánicos de la competición real van a ser trasladados, al igual que la normativa, con penalizaciones a la mínima infracción.

El realismo de la IA y el espectáculo de los accidentes son la nueva cima en el género

COMO EN LA TV DIGITAL

La televisión juega un papel primordial en la F1, y por eso se está intentando que «F1 Racing» sea lo más parecido posible a una retransmisión de TV. Los responsables del proyecto han estudiado más de 160 horas de vídeos para colocar las cámaras en sus ubicaciones reales, y con la ayuda de los travellings van a cubrir casi todos los ángulos y zonas, incluidos los boxes. Aunque en la beta aún no estaba incorporada, nos han asegurado que la versión final llevará la repetición de la carrera con un nivel de realización francamente espectacular; selección de los momentos estelares, seguimiento de la cabeza de carrera, duelos...
Para que la inmersión en la realidad sea total, los grafismos en pantalla con los tiempos, distancias entre los corredores, posiciones, vueltas restantes y demás informaciones son los de la auténtica TV. Los que quieran realismo total podrán conducir desde el interior del cockpit en la perspectiva subjetiva, pero para pilotos inexpertos lo más adecuado son las dos vistas exteriores.

SONIDO 3D

Para que el sonido sea tan vanguardista como los gráficos, Ubi se ha pasado varios meses grabando en directo el estruendo de los motores, los diálogos por radio entre los ingenieros y los pilotos durante la carrera, el rugido de las masas, los chirridos del caucho y hasta los ruidos del fragor mecánico de los boxes. La cantidad de efectos digitalizados que podemos escuchar abarcan todos los sucesos de la simulación y si afinamos el oído sabremos la distancia a la que están nuestros perseguidores, el momento en que pisamos un piano, los toques del fondo plano contra el suelo, etc. Además, todo apunta a que se va a codificar en Dolby Surround, con el realismo que esto conlleva en cuanto a localización en el entorno 3D.
Las opciones multijugador –pantalla dividida, hasta cuatro jugadores en conexión directa o modem, y ocho vía Internet– y las ayudas para que los neófitos no tarden en integrarse al complejo mundo de la F1, también estarán disponibles en una versión final que nos va a tener en ascuas hasta su fecha de comercialización.

A.T.I.

La trilogía cinematográfica más explosiva de todos los tiempos ya está aquí

JUNGLA DE CRISTAL

LA TRILOGIA

CORRE, DISPARA Y CONDUCE A TRAVÉS DE UN JUEGO DE CINE



Jungla de Cristal™



Jungla 2: Alerta Roja™



Jungla de Cristal™: La Venganza™



ARCADE



www.foxinteractive.com

© 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation Cinergi Pictures Entertainment Inc. y Cinergi Productions NV Inc. Todos los derechos reservados. "Twentieth Century Fox", "Fox" y los logotipos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation. "PlayStation" y son marcas comerciales de Sony Entertainment Inc.

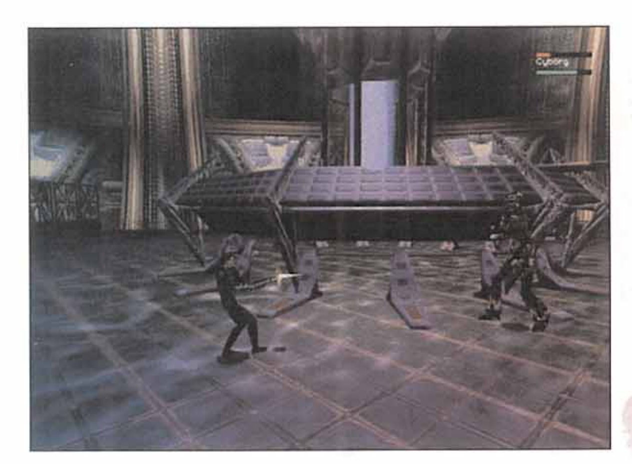


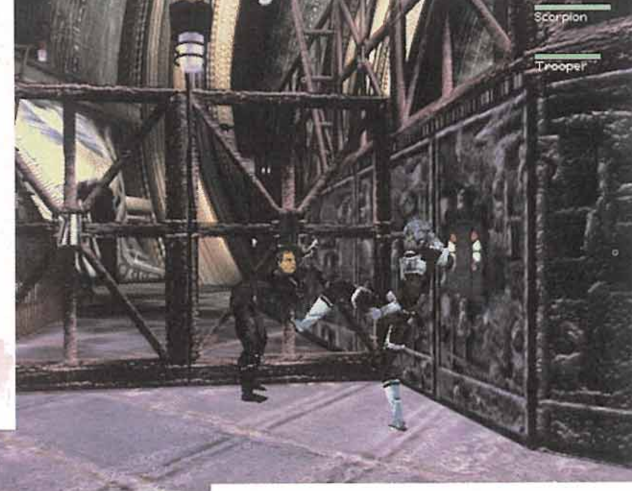
Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Queen. The Eye
El rock de la reina

Muchos son los productos multimedia que han servido de tributo a artistas y cantantes como, por ejemplo, el que se hizo con Peter Gabriel como protagonista, o el de Sting; el de «Redneck Rampage», o el dedicado a The Cranberries, pero nunca había sido una aventura 3D la precursora de un homenaje tal, hasta hoy.





DESTINATION DESIGN/E.A.
En preparacion: **PC CD**
AVENTURA

En un principio, «Queen. The Eye» parecía destinado a ser enfocado como una mezcla de aventura y multimedia, que serviría de tributo al, tristemente desecho, grupo liderado por Freddie Mercury, Queen. Sin embargo, con el paso del tiempo y a medida que el proyecto tomaba forma, los programadores debieron descubrir que era más productivo –y más rentable– dejar de lado la parte multimedia y centrarse en la aventura.

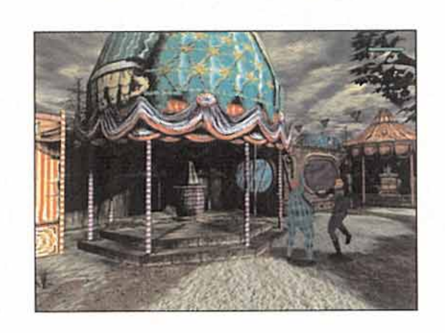
Desde entonces, con el nuevo rumbo de trabajo tomado por los integrantes del equipo de programación, «Queen. The Eye» forma un concepto de juego que sigue, en parte, los pasos de la saga «Alone in the Dark», o «Ecstatica», pero con una



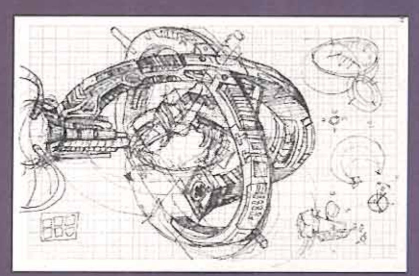
¡Dios salve a la reina!

Uno de los grupos de rock que más fuerte ha pegado en el mercado musical ha sido, sin duda, Queen, tristemente disuelto tras la trágica muerte de Freddy Mercury, voz y alma del equipo, a causa del virus del sida. Sirviendo de tributo a tan geniales compositores, los programadores de «Queen. The Eye» incluyen, como banda sonora, fragmentos y composiciones completas de la banda, entre las que destacan aquellas creadas para la película "Los Inmortales", como "Who Wants to Live Forever?" o "Prince of the Universe".



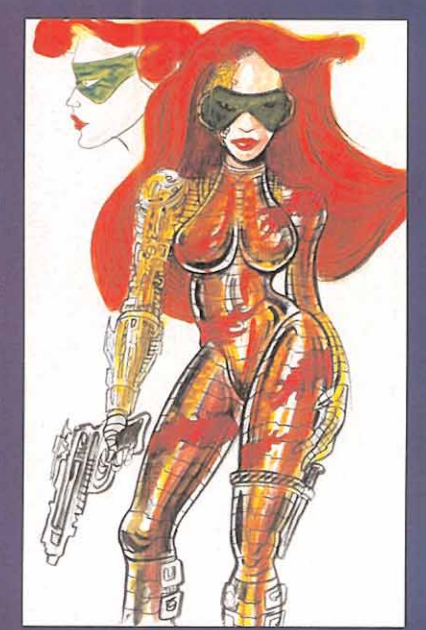


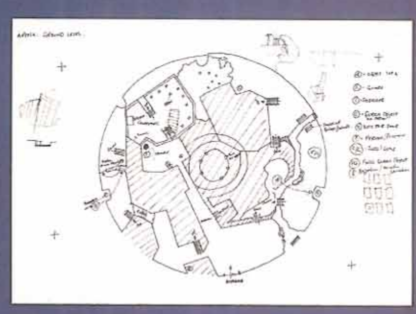


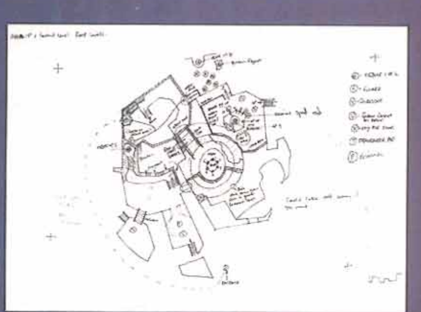


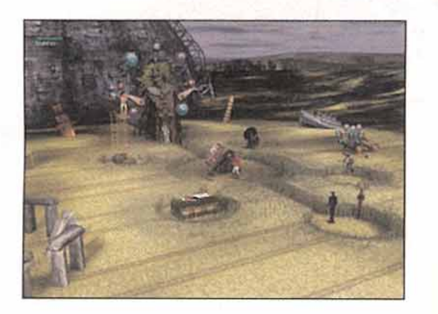
Gran ambición

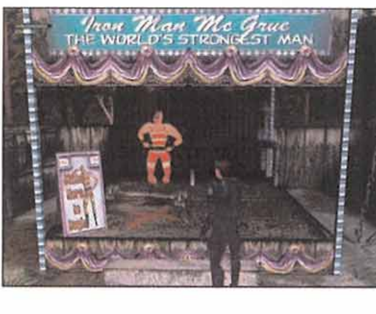
Cientos de horas, miles de metros de papel y la sapiencia de un surtido grupo de diseñadores y dibujantes, están siendo necesarias para crear cada elemento que conforma el juego. Todos los escenarios son previamente dibujados, desde todas las vistas posibles, para luego escanearlos y retocarlos con potentes utilidades gráficas.
Cada personaje es estudiado de manera intensiva (sobre todo los protagonistas) de forma que el resultado final sea lo más cercano a la realidad que se pueda imaginar.
Las cámaras en cada escenario son cuidadosamente pensadas, para que en todo momento tengamos la mejor perspectiva de juego, independientemente de donde nos encontremos.
Este hecho, que hace unos años era impensable a la hora de crear un juego, se ha convertido en algo de lo más común, y el dibujo, la arquitectura, el diseño gráfico y la informática, que eran disciplinas independientes, se funden en una sola cada vez que una compañía afronta el desarrollo de un nuevo proyecto.



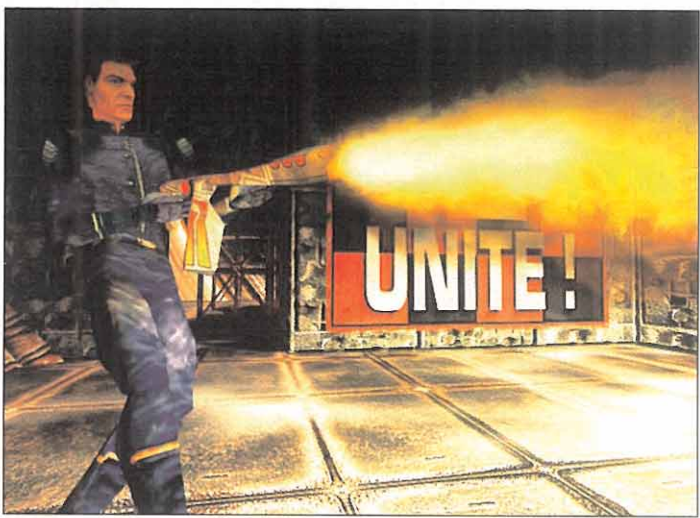












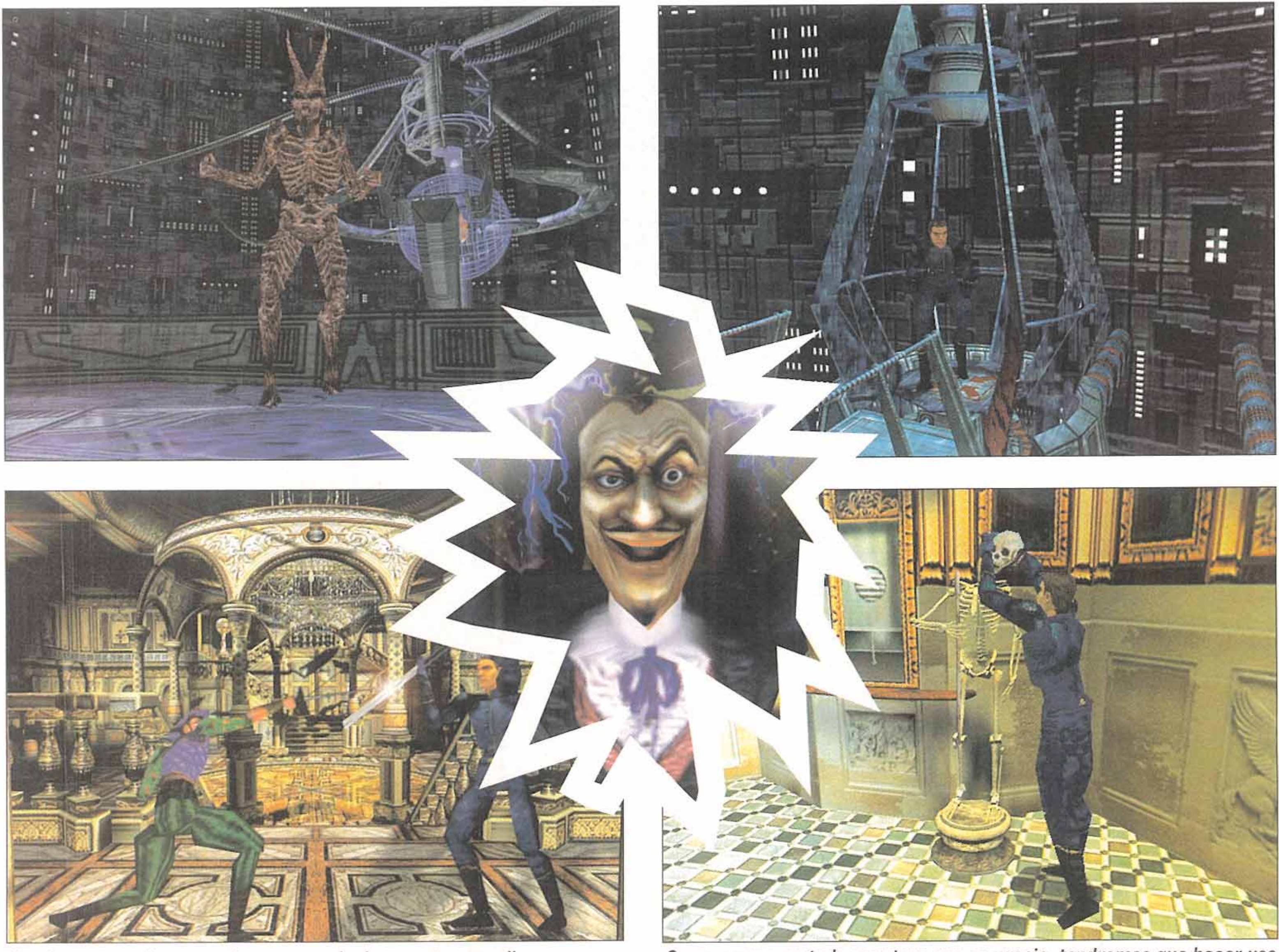
Nuestro personaje dispondrá de armas tan impresionantes como este lanzallamas, capaz de chamuscar lo que se le ponga delante.

tecnología, aparentemente, muy superior en todos los aspectos.

EL EXTRAÑO VIAJE

En el juego nos vemos introducidos en una extraña dimensión alternativa compuesta por cinco mundos en los que el Juggler, un poderoso demonio con poderes sobrenaturales, es el amo y señor de todo lo que la vista puede alcanzar.
Si queremos escapar con vida de esta realidad paralela tendremos que viajar, explorar y descubrir los secretos ►

El grupo musical Queen se encargará de ambientar la aventura, con sus temas más famosos



En ciertas ocasiones tendremos que luchar contra aquellos que osen cruzarse en nuestro camino, pudiendo usar como arma cualquier cosa que encontremos en nuestra tarea de exploración.

Como ocurre en toda aventura que se precie, tendremos que hacer uso de una serie de objetos en lugares concretos, superando enrevesados enigmas y puzzles, para poder avanzar.

Tendremos que solucionar multitud de puzzles y derrotar a decenas de enemigos a lo largo de cinco mundos independientes

de los distintos mundos, o dominios: Arena, Trabajo, Teatro, Innuendo (una clara y directa mención al grupo, con el nombre de una de sus composiciones) y el dominio Final, siendo aquí donde nos enfrentaremos al mismísimo Juggler.

Por supuesto, los problemas con los que nos encontraremos serán cada vez más complicados de superar, teniendo que usar al máximo nuestra inteligencia, imaginación y, como no, los músculos y la agilidad del personaje que controlamos.

Al igual que ocurría en «Alone in the Dark», aquí también existirá una sabia mezcla de puzzles, acertijos y peleas, perfilándose las últimas bastante espectaculares, pues los movimientos están concentrando gran parte del trabajo y esfuerzo de los diseñadores y animadores.

Entre los movimientos más importantes encontraremos patadas altas y bajas, puñetazos rápidos y contundentes, saltos en todas direcciones, volteretas para evitar ataques enemigos y carreras y, además, todos ellos variarán en función de que poseamos, o no, una de las múltiples armas –y habrá muchas– que el juego pondrá a nuestra disposición.

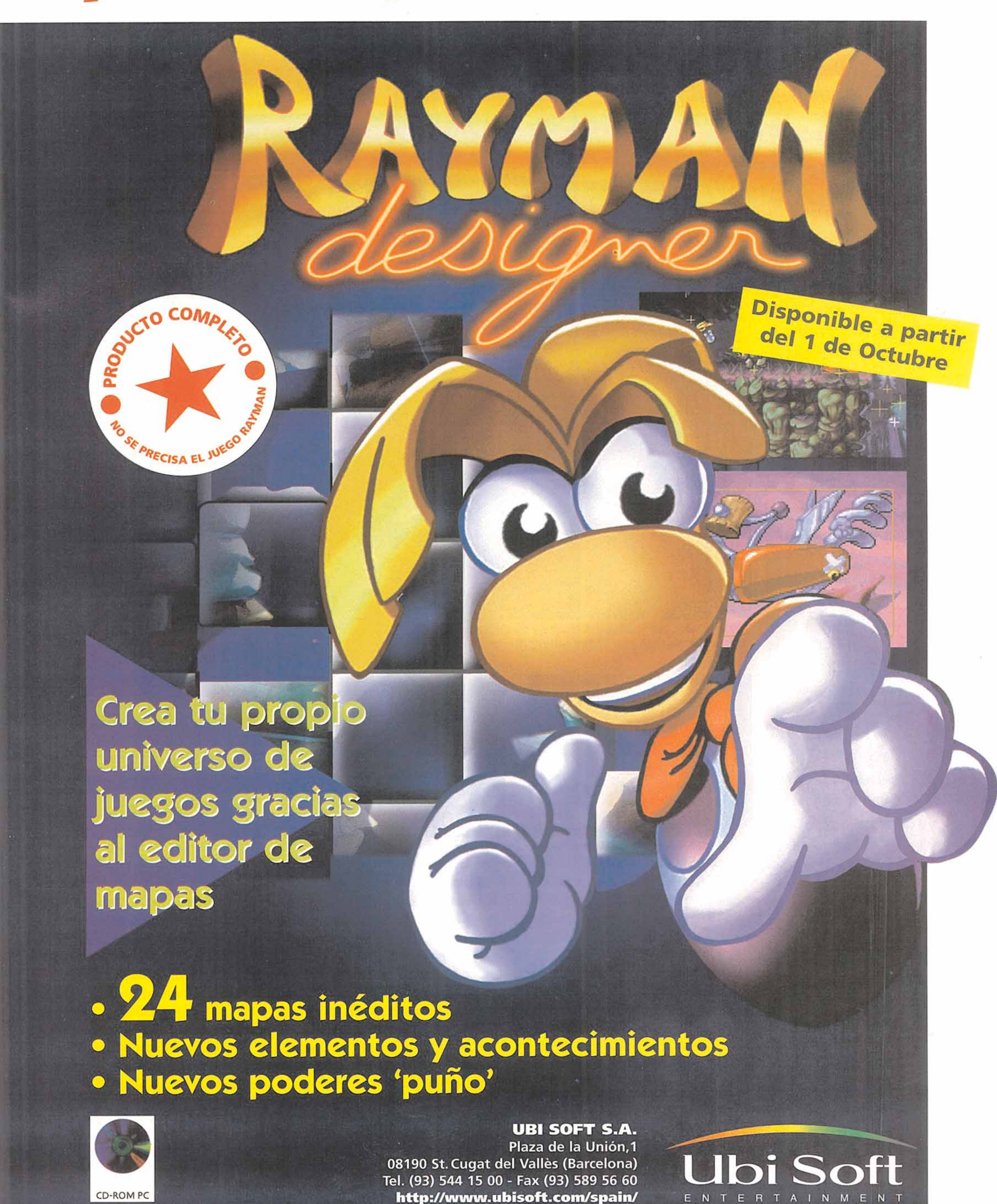
ESPECTACULAR Y ORIGINAL

Los gráficos, junto con la música que, por supuesto, omitimos el decir que será de lo mejor, por razones obvias, tendrán muchísima calidad y colorido, amén de un gran detalle.

«Queen. The Eye» es una buena muestra de como pueden cambiar las cosas desde una simple idea, hasta que podemos ver un producto en nuestras manos, y de como ese cambio es al cien por cien para mejor. Muy pronto veremos el resultado final que, seguro, será impresionante.

C.F.M.

¡Nuestro Súper Héroe ha vuelto!



Warlords III: Reign of Heroes
Los señores de la guerra

Si os pidiéramos que levantarais la mano todos aquellos que hayáis jugado, o al menos conozcáis un juego llamado «Warlords II», seguro que veríamos muy pocas. Y no sería extraño, porque hablamos de un juego que nunca llegó a nuestro país, con lo cual muchos de vosotros no sabéis lo que os habéis perdido. Pero, como se suele decir, nunca es tarde si la dicha es buena, y «Warlords III», continuación natural de aquel, vendrá a remediar tan terrible error.



Las unidades tendrán poderes y características específicas, que condicionarán su comportamiento en el combate, presumiblemente automático.



Podemos estar ante el nuevo abanderado de los programas de estrategia fantástica y medieval, jugados por turnos







SSG/RED ORB ENTERTAINMENT
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA



No es ningún secreto que a muchos amantes de la estrategia les atraen bastante los juegos tipo «Heroes of Might & Magic», «Lords of the Realm» o «Master of Magic». Pero estaríais equivocados si pensarais que cualquiera de estos títulos fue el pionero en la estrategia medieval/fantástica, y tampoco nos referimos a «Defender of the Crown», como es fácil pensar. El primero, y que sentó las bases para los juegos mencionados (sobre todo para «Heroes of Might & Magic»), fue «Warlords II», que cosechó un éxito enorme en todo el mundo, convirtiéndose en uno de los grandes clásicos del género, menos en España. Aunque esto va a cambiar con «Warlords III».

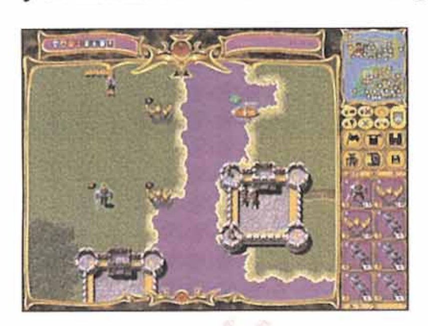
UN DIGNO SUCESOR

Subtitulado "Reign of Heroes", «Warlords III» continuará haciendo honor a las bases de la serie que le ha dado vida: la simplicidad de un sistema de juego que no ha variado desde sus inicios, la variedad de un abundante número de escenarios apoyados por un necesario y potente editor, y una sensación de estar jugando contra varios jugadores inteligentes al mismo tiempo, incluso en partidas individuales.

Debido a esta última característica, las posibilidades multijugador se cuidarán de una manera especial. Tanto que Red Orb Entertainment pondrá en marcha un servicio de juego por Internet (Red Orb Zone)



Gráficamente, aparenta ser vistoso y agradable, en la línea de juegos similares y de anteriores títulos de la misma saga «Warlords».





para que hasta ocho personas puedan jugar, simultáneamente, con «Warlords III», que también se podrá hacer en Mplayer, además de red, módem o correo electrónico.
La obligada mejora gráfica con respecto a sus predecesores le otorgará un aspecto muy parecido a «Lords of the Realm 2», con su mapa de vista superior por el que pulularán las más de ochenta unidades de animaciones, al parecer enormemente detalladas, con las que combatiremos a nuestros enemigos.
El combate será el plato fuerte, pero no todo será organización de ejércitos y planificación de batallas pues, aunque en menor medida, también estarán presentes muy distintos aspectos de diplomacia, creación de unidades, y utilización de conjuros y objetos mágicos, inherentes en el estilo de la gran mayoría de estos juegos de estrategia.

CREADO CON INTELIGENCIA

La habilidad de los enemigos y el tremendo desafío táctico que suponen algunos de los escenarios, también ha sido un aspecto distintivo de la saga «Warlords». En esta tercera parte se acentuará esta tendencia, que dotará a los jugadores controlados por el ordenador de una IA prodigiosa, que les hará reaccionar de forma rápida y astuta, tanto a nuestras acciones militares como diplomáticas, propiciando luchas y alianzas. Un adecuado comportamiento del enemigo hace crecer mucho las posibilidades de un juego, lo que también sucede si tiene opciones de configuración que permiten hacer variadas las partidas. «Warlords III» promete esto y más, conjuntado mediante el uso de DirectX3, y una garantía de calidad a nivel gráfico y sonoro, incluyendo digitalizaciones y videos para una mejor ambientación.

Es el último exponente de una serie de gran éxito internacional, pero prácticamente desconocida en nuestro país

«Warlords III» está llamado a ser el abanderado de la estrategia fantástica por turnos, pero con la estructura de un juego de tablero. Probablemente consiga ponerse a la altura, sino lo sobrepasa, del mismísimo «Heroes of Might & Magic II». Como estáis leyendo. Incluso sus desarrollos son similares, con uno o más héroes que conducen un ejército, conquistando ciudades para producir más unidades, y resolviendo desafíos que les den poderes.
Quizá de lo único que pueda presumir «Heroes II» sea el desarrollo de los combates, casi automáticos en «Warlords II». Esta tendencia se va a mantener en «Warlords III», con algunos elementos interactivos, pero sin un control directo. Habrá que esperar a la versión final, que promete mucho, mucho.

C.S.G.

La bestia y su creador



«Warlords», «Warlords II», «Warlords II Deluxe» y, ahora, «Warlords III», constituyen una auténtica dinastía de juegos de estrategia fantástica. En el original «Warlords», creado en 1989, de 2 a 8 jugadores intentaban conquistar una serie de ciudades en un mapa, usando héroes, magia y ejércitos conseguidos en las localidades que iban capturando. Este concepto tan básico se expandió en «Warlords II», aumentándose el número y la variedad de escenarios, así como la calidad gráfica de las unidades y mapas. El sistema de juego se enriqueció con las características de control de la producción de las ciudades y el perfeccionamiento de los héroes mediante la realización de pruebas. «Warlords II Deluxe» partía del anterior juego reformándolo estéticamente, aumentando la IA del ordenador, e incorporando un Editor de Escenarios.
Dos años han pasado hasta que SSG se ha decidido a continuar su serie con la esperada tercera parte. Esta compañía australiana está especializada en juegos de estrategia, sobre todo en wargames («Carriers at War», «The Ardennes Offensive»), que son distribuidos por otras compañías en el resto del mundo.
«Warlords III» llegará a nosotros gracias a Red Orb Entertainment, que no es otra cosa que una división de la conocida Broderbund, y que tiene en marcha proyectos como «Riven» (la continuación de «Myst»), «The Journeyman Project 3», o «The Last Express».

La Sombra sobre Riva
Rol a la vieja **usanza**

El género del rol por ordenador siempre ha tenido gran aceptación por parte del público en general; sobre todo, aquellos juegos que muestran al grupo de aventureros en una perspectiva subjetiva desde la que luchan, resuelven acertijos, exploran y realizan sortilegios.







El aspecto global del juego nos recordará clásicos como «The Eye of the Beholder»

TOPWARE
En preparacion: **PC CD (DOS)**
ROL

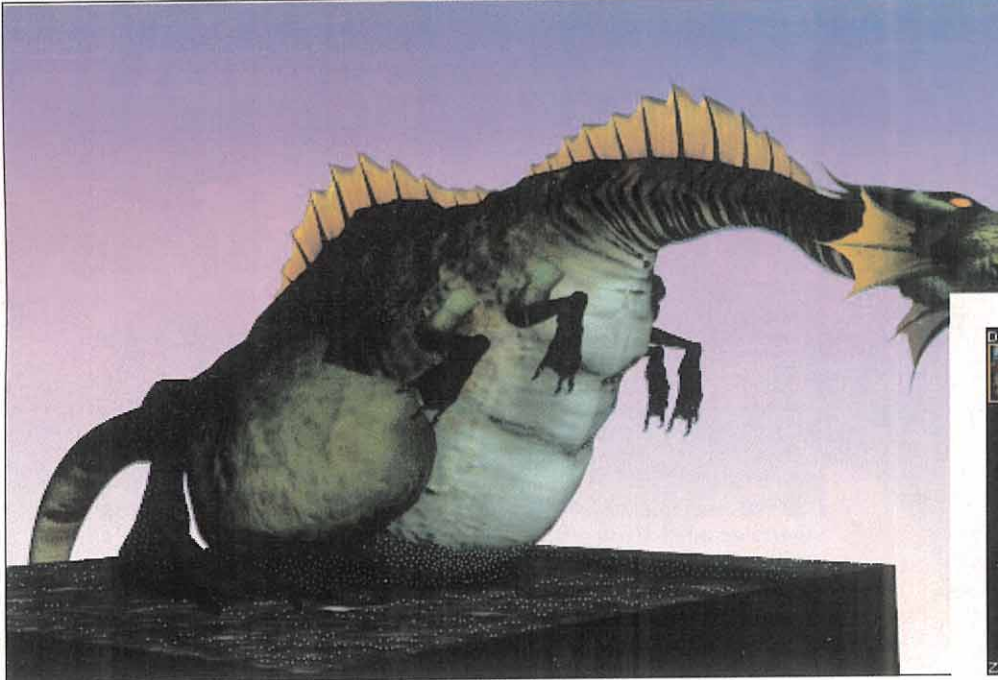
Nos encontramos ante un programa de tintes verdaderamente clásicos, que pretende rendir un merecido tributo a esos títulos que tantas horas de diversión nos hicieron pasar delante de nuestro ordenador, como «The Eye of the Beholder», en sus tres partes, «Ravenloft», «Menzoberranzan» o «Hexx»; y ya tirando más hacia la aventura, «Lands of Lore», por poner sólo algunos ejemplos.
En la historia que lo da forma encarnaremos a un grupo de viajeros que, por azares del destino, se ven atrapados en una bella ciudad llamada Riva, en el momento de encontarse bajo el asedio de hordas de orcos y elforcos (criaturas mitad elfo, mitad orco) y que únicamente aguanta por los gruesos muros que la rodean, ya que ningún habitante, excepto los protagonistas, sabe luchar al ser ésta una ciudad de artistas.

HABILIDADES NECESARIAS

Cada uno de los integrantes del grupo representa una de los típicos gremios existentes en los juegos de rol.



El guerrero, especializado en el manejo de toda clase de armas, normalmente es el cabecilla en las peleas que pueden surgir; el paladín, que aparte de tener tanta habilidad como el guerrero, goza de ciertas habilidades especiales; el ladrón, consumado especialista en desarmar trampas y entrar en lugares prohibidos usando sus ganzúas multiusos; el mago, dedicado a las artes arcanas, y que es uno de los personajes más poderosos aunque, paradójicamente, el que menos resistencia física tiene y, por último, el sanador, poseedor de una sabiduría milenaria para realizar hechizos defensivos y curativos.
Por si ésto fuera poco, podremos personalizar nuestro grupo con una serie de cualidades –acompañadas



El enfrentamiento con criaturas temibles y poderosas, como este dragón, resultará algo inevitable en los últimos, y más complicados, compases de la aventura.



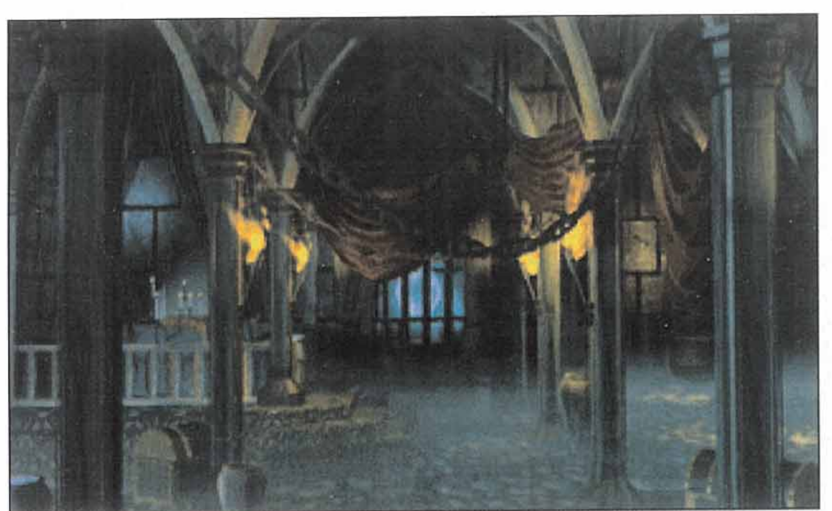
Conversar con los habitantes de Riva, así como interrogar a alguno de ellos, nos aportará más de una pista.



La perspectiva en primera persona será reemplazada por otra isométrica en los momentos de lucha, para que podamos apreciar todo el fragor de la batalla.

de sus defectos– y hasta cincuenta habilidades extra.
Una vez tengamos a los héroes preparados, viajaremos por todos los rincones de la ciudad de Riva bajo una perspectiva tridimensional, en primera persona, que cambiará a una isométrica cada vez que nos enfrasquemos en una pelea con fuerzas enemigas, momento en el que podremos dirigir nosotros mismos las acciones de los personajes, o bien dejar al ordenador que actúe por sí solo de manera automática.

Más de cincuenta monstruos a los que enfrentarse, desde los simples y rudos orcos hasta los más poderosos hechiceros, centenares de PNJ (personajes no jugadores) con los que conversar, más de cien armas de diferentes familias (espadas, mazas, hachas, picas, lanzas, arcos...), objetos mágicos de mil y una propiedades, hechizos inscritos en arcanos libros, y muchas más cosas podremos encontrar en los parajes inhóspitos que forman los escenarios de «La Sombra sobre Riva».



LO CLÁSICO SIEMPRE ES BUENO

Si ocurre en el mundo del cine, donde las películas de Charlie Chaplin, Buster Keaton, los hermanos Marx, Rodolfo Valentino y Alfred Hitchcock son veneradas como productos de culto, y en el mundo de los comics, donde el número uno de "La Espada Salvaje de Conan" vale una "pasta", y donde los aficionados matarían por los primeros ejemplares de Supermán, ¿por qué no va a ocurrir lo mismo con los juegos de ordenador, teniendo gran valor títulos que salieron hace mucho tiempo, proporcionándonos horas y horas de diversión, o novedades como «La Sombra sobre Riva» que, usando la tecnología informática de hoy día, consigue ser un programa con el carisma de los de antaño –o, al menos, con esa filosofía se presenta?
Dentro de muy poco, cuando dispongamos de la oportunidad de tenerlo entre nuestras manos, y exprimirlo al máximo, recordaremos lo dicho ahora y veremos si el tiempo nos da –o quita– la razón.

C.F.M.

«La Sombra sobre Riva» estará íntegramente traducido y doblado al castellano

Overboard!
¡Fuego a estribor!

PSYGNOSIS
En preparación: **PLAYSTATION, PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Psygnosis nos presenta un arcade de simple concepción, pero que promete diversión a raudales

El mundo de los piratas no ha sido excesivamente utilizado por la industria del videojuego y la mayoría de estas producciones abordaban el tema desde la estrategia o la aventura. En el caso de «Overboard!» lo que primará es el componente arcade; aunque se deban resolver algunos puzzles, será imprescindible manejar con maestría el galeón y afinar al máximo la puntería con nuestros cañones.
El objetivo final será, como en innumerables películas del género, encontrar un tesoro desaparecido hace largo tiempo y que se encuentra desperdigado por cinco regiones del mundo. Para ello deberemos avanzar destruyendo puertos, fuertes y muelles. Allí por donde pase nuestro barco sólo deberá ondear una bandera: la que muestra dos tibias y una calavera sobre un triste fondo negro.
Para dotarlo del máximo realismo y espectacularidad, todo ha sido realizado bajo unos completos gráficos 3D. En el caso de la versión PC, estos alcanzarán su máximo nivel si se dispone de una tarjeta aceleradora compatible Direct 3D –Mystique, 3Dfx, Power VR o Rendition son algunas de ellas–. La acción podrá ser contemplada desde distintas vistas, intercambiables en cualquier momento.
A lo largo de nuestro camino observaremos complejos efectos de viento y agua, volcanes, remolinos, cambios de luz y sombras, y nos veremos las caras con complicados obstáculos, duras embarcaciones rivales y los típicos jefazos de final de fase. Todo un reto para cualquier pirata ávido de riquezas y aventuras. Existirá, además, un último punto que le puede añadir, si cabe, mayor diversión; una modalidad de duelo para dos jugadores. Ésta se desarrollará a lo largo de quince niveles diseñados exclusivamente para este propósito.
En Psygnosis han apostado por un arcade al estilo de las máquinas recreativas, de simple concepción, pero del cual esperamos grandes dosis de adicción y jugabilidad. Aunque aún no sabemos si el producto incluirá pata de palo y parche con los que sentirse mejor identificados...

J.J.V.




Aparte de acabar con innumerables galeones, nuestras neuronas se pondrán a prueba con la resolución de extraños puzzles.



Para acabar con los barcos rivales podremos elegir entre los distintos tipos de armas que encontraremos a lo largo del camino.







Juegos mentales

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0

Temporal/ memory 1/2 emotion /

Occipital/ visual

Bradley Elwood Gaston
24
Rookie

ET:G

R

Frontal/ intellect planning

Parietal/ sensory motor 7 88

ocupat-stat* *Active Psi-Training* *None Psi -Strength* * *
73.34 s.p.

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0

Ok I'm going in. This place is real dark I can only just make out some packing cases bearing 256

ET:G

R

Sight/
1 5 / 453

Anxiety/ 1

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0

Something's in the corner. It's small, scuttling around. Rats??

ET:G

R

Synapses + stimulas/(fear)1 5 /

Neurotransmitter Rate 33.56%/
1

It could be rats
(****,I hate rats ****)

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0

Just sweep the TRACKER across the room... like they taught us in training. Regular sweeps.

ET:G

R

Heart rate/
1 5 / (REG)

Cerebal cortex
Stimulus/ 1 ...

Finger on the trigger -safety catch off

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0

This thing's heavy- feeling tired- should have gone to bed earlier last

ET:G

R

Directions/
(slow)1 5 /

Anger/ 1

Receptors concentration level..HIGH

night-I'd better give Carla a call when I get back.

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0

There! Whats that? It's a Brainsucker!! Moving fast to my left. AIM!!!

ET:G

R

Auditory function/ 5 /
Smell/ 1

Adrenaline supply/1 5 /

Don't stand there watching it! Get a bead on it.

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0

Fire two bursts... aim two more bursts aim low-did that hit??What a stink!!!!!

ET:G

R

Auditory/
1 5 / (REG)

Smell/ 1 ... 3

Spots of green gunk!! ...there gotcha, you creep. Yeah!

Serotonin max (fear)/
1 5 / (paralysis)
Noradrenaline/
(Fight/run response) 65%
Rage arousal/ 1 5 /
(off scale)
Heart rate accl/ 25%
Febril Deterioration/
WARNING WARNING!!

Where is the body? Just around this corner- I think it crawled into here... WHAT? ARGHHH!!!

©1997 MicroProse Ltd. X-COM Universe and other elements ©1997 MicroProse Ltd. All Rights Reserved. MICROPROSE and X-COM are Registered Trademarks and X-COM APOCALYPSE is a trademark of MicroProse Ltd. All other trademarks are the property of their respective holders.

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0

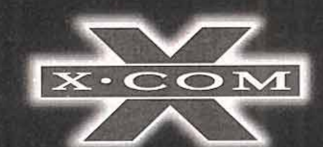
I....don't know... I cannot move I cannot./...
..+..±±±......±...25..//
234568465.......666
2233//§§§

ET:G

R

error0%error0%
erroerrorerror
errorerrorerror
errorerror5 /
unknown unknown
unknown
UNKNOWN UNKNOWN
UNKNOWN1
HJ658JJJLFG6
7778BVMN.....1 5 /
transmission end

track us down at www.microprose.com - but beware of the brainsuckers! 3 5/



apocalypse

MICROPROSE

IN ASSOCIATION WITH

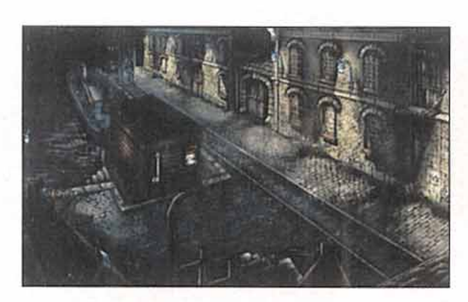




c/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 94
http: //www.proein.com

Broken Sword II The Smoking Mirror
El dios del mal

Un dicho muy popular proclama que "segundas partes nunca fueron buenas", pero nos tememos que esta vez la predicción se aleja bastante de la realidad. Si «Broken Sword» nos dejo un espléndido sabor de boca, esta segunda entrega promete superarlo en todos los aspectos.







El escalado de los personajes resulta casi perfecto, sin perder durante el proceso un ápice de su calidad y detalle.

Las estrellas del reparto

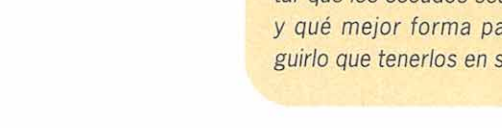
Nico Collard: *investigando una presunta red de tráfico de drogas, encuentra uno de los escudos que la introducirá en una inesperada aventura.*

George Stobbart: *después de terminar sus aventuras en la primera parte, volvió a América a cuidar de su padre enfermo. A su vuelta le esperaba una nueva sorpresa.*

Oubier: *el investigador que ha descubierto la historia del Dios encerrado y la posible fecha de su fatídico regreso.*

Karzac: *traficante de drogas que domina a Oubier y pretende unirse al poderoso Dios el día de su vuelta. Pretende evitar que los escudos sean usados, y qué mejor forma para conseguirlo que tenerlos en su poder.*





REVOLUTION/VIRGIN
En preparación:
PLAYSTATION/PC CD (WIN 95)
AVENTURA GRÁFICA

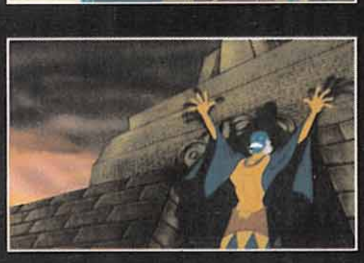
En todos los géneros es habitual la aparición de segundas partes de títulos de éxito, pero esto se deja notar aún más en el género de la aventura. A sagas tan importantes como las de «Indiana Jones», «Mundo Disco» o «Monkey Island» les ha salido un duro competidor, que espera alcanzar el renombre que estas adquirieron en su día.

Los mismos autores –Revolution– y la misma pareja protagonista son los puntos comunes sobre los que se han creado nuevas aventuras situadas en los parajes mas variados del planeta. En esta ocasión ambos se ven envueltos en una historia donde se mezclan el trafico de drogas y antiguos cultos Mayas.

La leyenda habla de un sangriento dios Maya llamado Tezcatlipoca –perfecto para un trabalenguas–, cuyos seguidores realizaban los mas espeluznantes ritos y sacrificios multitudinarios. Su dios rival, en un intento por evitar tanta muerte, lo aprisionó dentro de un espejo recluyéndolo posteriormente en lo mas profundo de una intrincada pirámide. Pasados los años, y temiendo que





Una frontera poco clara

La calidad gráfica que consiguen ésta y otras producciones en el género, hacen cada vez mas difícil el diferenciar dónde acaba el videojuego y cuándo empieza la película interactiva. El arduo trabajo de grafistas y animadores hace posible el contemplar verdaderas maravillas en cuestión de animación.



Dependiendo de la fase, se podrá manejar a uno u otro protagonista.

consiguiera escapar de su reclusión, se crearon tres escudos que, colocados frente al espejo, reflejarían su fuerza negativa y lo destruirían para siempre. Por desgracia, llegó la época de la conquista y estos escudos acabaron en manos de piratas y forajidos del viejo continente.

Ahora, el investigador Oubier ha descubierto la fecha en la que Tezcatlipoca podría escapar de su prisión, y de ahí la vital importancia de recuperar estas tres valiosas piezas.

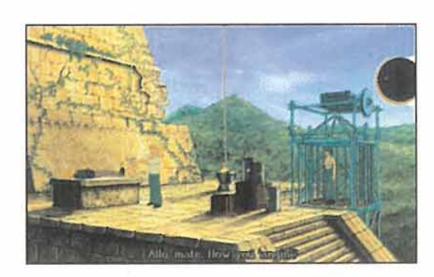
Ajena a todo esto, Nico –la protagonista femenina– investigaba un grupo supuestamente relacionado con el tráfico de drogas cuando, mientras registraba una maleta sospechosa, encontró una de las codiciadas piezas. Comenzó a investigar la procedencia de los espejos y todo llegó a oídos de Oubier.

Nuestra historia comienza cuando Nico, acompañada –por supuesto– de George Stobbart, acude a una cita programada por Oubier, en la que dos nativos centroamericanos secuestran a la primera y dejan inconsciente al segundo...

AVENTURA COMPARTIDA

Cada vez va siendo mas habitual que una pareja comparta las aventuras de un mismo videojuego. Hasta hace poco los hombres formaban el 99% de los protagonistas, algo que ha dado un giro radical. La historia comienza con George, pero mas tarde se incorporará Nico. Su manejo será alternativo y con ellos viajaremos por zonas como París, Londres, El Caribe o América Central. Todo





ha sido diseñado para que parezca una autentica película de animación. Las animaciones mismas, las transparencias, los efectos de "alpha blending", y avanzadas técnicas de sombreado tienen como objetivo crear el ambiente perfecto. Aquellas aventuras en la que los personajes destacaban sobre los estilizados fondos han pasado a la historia. Ahora todo se une con gran suavidad y se ve ayudado por la inclusión de múltiples planos de scroll. Otras mejoras atañen a la inclusión de mas y mejores puzzles, secuencias de vídeo de gran calidad, etc.

EXPERIENCIA PREVIA

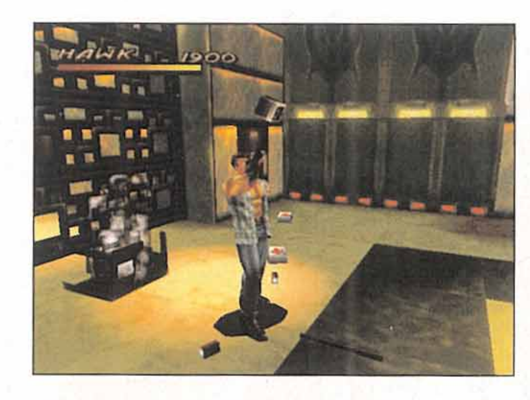
Sin lugar a dudas, la experiencia acumulada con la primera parte ha sido ampliamente utilizada para crear esta nueva aventura que despertará la atención de muchos aficionados al género. Si queréis disfrutar de la magia que evocan las ruinas Mayas, estad atentos porque su aparición se encuentra ya muy próxima.

J.J.V.



Fighting Force
Inspiración

Por mucho que se pueda argumentar sobre tecnología, calidad, variedad y opciones de juego, un factor decisivo para el éxito o fracaso de un programa es una buena idea. Y, aunque «Fighting Force», en la práctica, no se ha inventado nada, sí ha sido el primero en recoger la idea base de grandes arcades de los ocho bit, y adaptarla al momento actual de forma brillante. Algo tan simple, que lo sorprendente es que nadie hubiera recorrido antes ese camino.





EIDOS
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION, SATURN**
ARCADE

Títulos como «Green Beret», «Renegade» o la saga de «Double Dragon», por citar algunos ejemplos, han entrado en la historia del soft por derecho propio. No fueron programas realmente rompedores en estructura ni esquemas, pero alcanzaron niveles de calidad y perfección dentro de un "subgénero" –los arcades de scroll vertical–, que los convirtió en pequeñas joyas del mundo del videojuego. Tras la revolución de las máquinas de 32 bit, el modelo a seguir quedó establecido por títulos, básicamente, de lucha en 3D, todos cortados por el mismo patrón –combates entre dos personajes en un "ring" limitado–, y el adorable terreno –con aún una gran extensión por abonar– de los arcades de "scroll" vertical quedó olvidado... Hasta ahora.

El nuevo proyecto de EIDOS, en el que no están escatimando medios, recoge esa idea y la traslada al soft actual aprovechando la tecnología más vanguardista, para crear una arcade 3D en el que la libertad de movimientos es total sobre muy variados escenarios, dotando al conjunto de un aspecto cuasi aventurero que, sin embargo, no oculta la realidad de un programa de acción pura.



SIMPLICIDAD

La base de «Fighting Force» es tan simple y evidente que asusta. Asusta el pensar que algo así no se haya hecho antes, en los años que han transcurrido con los juegos en 3D como amos y señores, en sus múltiples va-





En las primeras versiones del juego que se han podido contemplar, el número máximo de personajes simultáneos en pantalla se encuentra limitado a seis, aunque aún no se ha confirmado si este punto se modificará en la versión final.

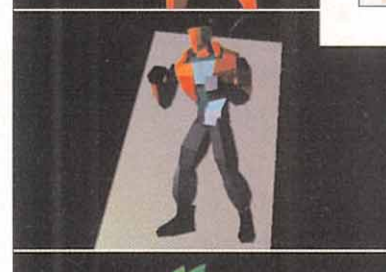




Los cuatro miembros de la "Fighting Force" son los encargados de acabar con los planes del Dr. Zeng.



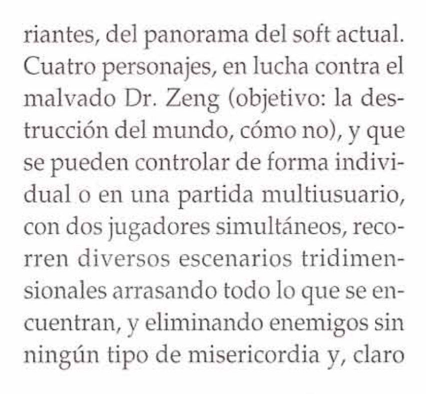






Aunque el estilo del juego ofrezca tintes de aventura, la base es arcade 100%

riantes, del panorama del soft actual. Cuatro personajes, en lucha contra el malvado Dr. Zeng (objetivo: la destrucción del mundo, cómo no), y que se pueden controlar de forma individual o en una partida multiusuario, con dos jugadores simultáneos, recorren diversos escenarios tridimensionales arrasando todo lo que se encuentran, y eliminando enemigos sin ningún tipo de misericordia y, claro





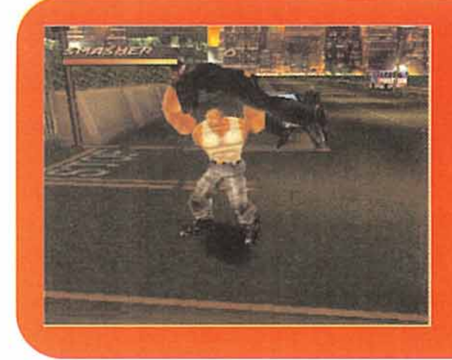


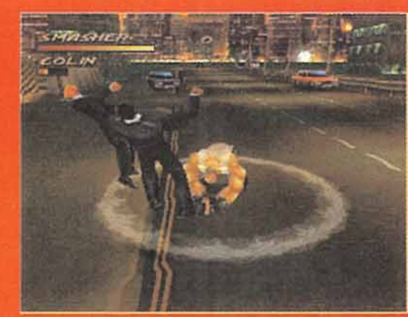
Todos y cada uno de los personajes del juego dispondrán de varios métodos de ataque y defensa, usando tanto los puños como armamento de lo más variado.

Instinto de lucha

«Fighting Force» o, mejor dicho, sus protagonistas –Mace, Alana, Hawk y Smasher– han sido dotados de un extenso repertorio de animaciones, armamento y, por supuesto, golpes especiales, con los que hacer algo más sencilla la siempre complicada labor de salvar al mundo del Dr. Zeng.

Y forman los golpes especiales uno de los aspectos más cuidados del juego, al recoger toda la esencia de los programas clásicos del género, pero adaptándola a la tecnología actual.







La base técnica está en el engine de «Tomb Raider», aunque modificado







está dados los tiempos que corren, contando con la posibilidad de hacer lo propio con los escenarios por que deambulan. Ni más ni menos que una base idéntica a los juegos mencionados al comienzo de estas líneas, sólo que adaptados al momento y a la tecnología.
Pero una base tan brillante, simple y eficaz se representa en la práctica, que también es un dato a tener en cuenta, de forma impecable. En total, «Fighting Force» ofrecerá ocho niveles divididos en veinticinco fases, que implican escenas en interiores y exteriores, una extensa panoplia de armas diferentes, un mínimo de entre cuarenta y cincuenta movimientos específicos para cada personaje, y la posibilidad de actuar contra, y utilizar, los escenarios como parte del conjunto –parte arrojadiza, incluso–, forman los perfectos ingredientes de un cóctel sabrosón y atractivo a todas luces.

LIBERTAD

Aunque, de nuevo, aparece en «Fighting Force», la tan cacareada libertad de movimientos y acción como leit motiv del desarrollo del juego, puede que estemos ante una de las escasas ocasiones en que sea, en gran parte al menos, cierto. La linealidad global, aunque inevitable en el conjunto, queda apartada a un lado en la mayoría de ocasiones, favoreciendo diversos comportamientos y reacciones del enemigo, y de nuestra actuación sobre el entorno. Podría hablarse, casi, de cierta componente "estratégica" al afrontar determinadas fases, que puede resultar en muy variados modos de superarlas.
En resumen, una idea "feliz", una desarrollo acertado y un atractivo global muy notable. Éstas son las credenciales de «Fighting Force» para su pronta salida al mercado. ¿Cuándo, más concretamente? Digamos que dentro de muy poco. Así que los fanáticos de la acción ya pueden ir calentando sus joysticks.

F.D.L.

Acorde a los tiempos

Deudor de ideas originales olvidadas, pero de gran aceptación, así como de la tecnología más vanguardista, inspirada ésta en el gran éxito de EIDOS el pasado año, «Tomb Raider», «Fighting Force» se acerca reclamando un espacio que, por increíble que parezca, se encontraba huérfano de pretendientes que aspiraran a ocuparlo.
Escenarios, objetos, personajes, animaciones... todo dominado por las tres dimensiones que, en palabras de casi todos los desarrolladores de este mundillo, son –ni siquiera mirán al futuro lejano– ya la tónica en el software.
Lo mejor, con todo, estriba en la excelente interacción de personajes y escenarios, para lo cual los editores y el engine de «Tomb Raider» se han mejorado en numerosos aspectos, aunque manteniéndose como base del proyecto.









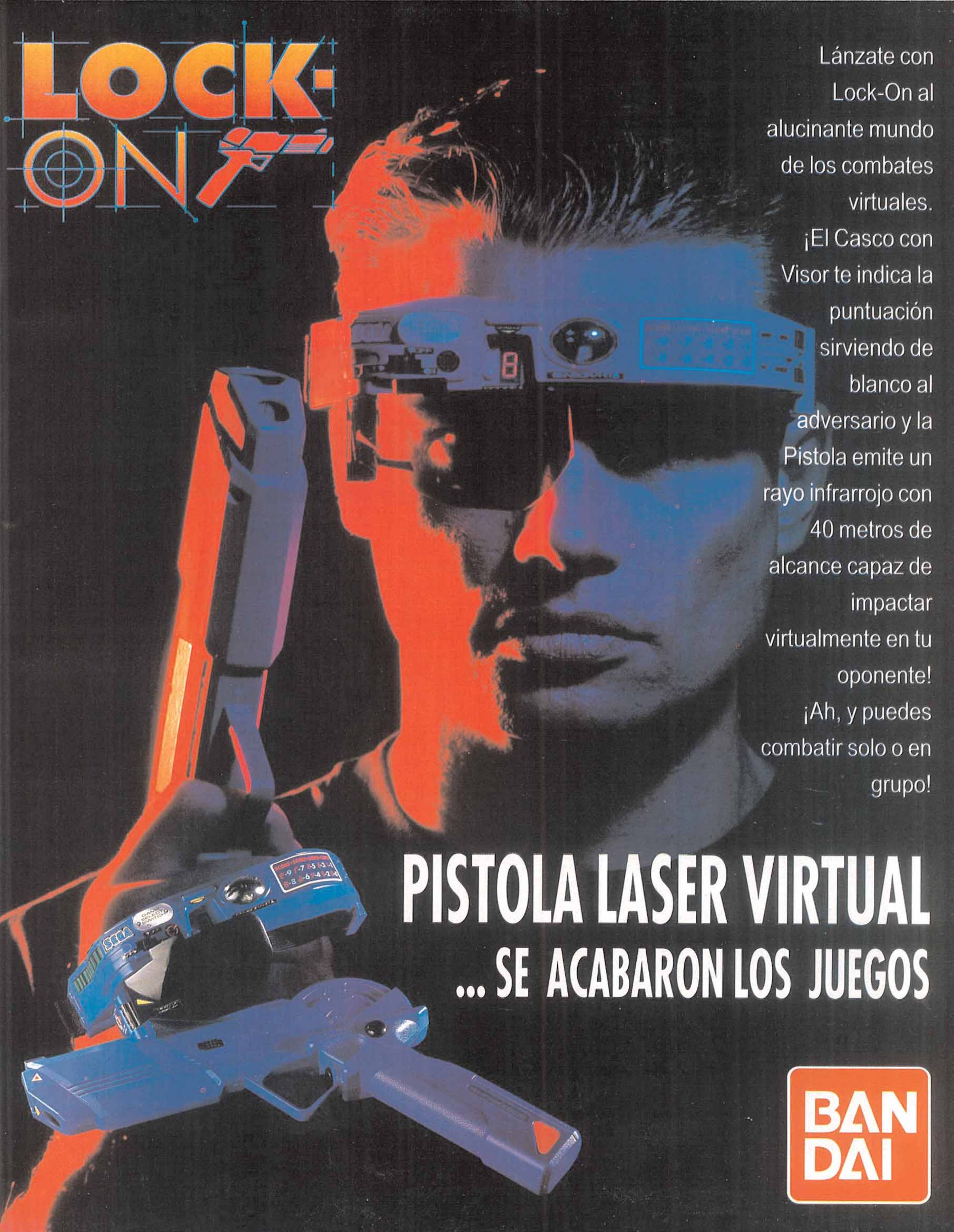
Todos los objetos han sido diseñados en 3D, para ofrecer una interacción total con el entorno

Objetivo: la Gran Manzana

Nueva York fue el fascinante, y enorme, escenario escogido por EIDOS para la presentación oficial del juego. Allí nos fuimos, con el petate al hombro, para tener la oportunidad de conocer, en vivo y en directo –cosa no muy habitual, por cierto–, a los mismísimos protagonistas del juego –o sus alter ego de carne y hueso, idénticos a los personajes diseñados para el monitor–, así como para informarnos de las principales características de este futuro éxito de la compañía.
Las calles y avenidas de la Gran Manzana sirvieron, en diversas intervenciones de los actores, como perfecto y fascinante "stage" de sus actuaciones, en las que cada uno de ellos se encontraba perfectamente metido en su papel de defensor, o amenaza, contando al Dr. Zeng, de la humanidad. Una experiencia que, gracias a EIDOS, podemos compartir con todos los lectores de Micromanía.



La interacción con el entorno afecta a todos los objetos diseminados por los distintos escenarios.

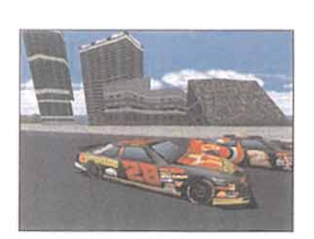

LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales. ¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente! ¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
SEGA
BANDAI

Andretti Racing
Calienta motores

EA SPORTS
EN PREPARACIÓN: **PC CD**
ARCADE

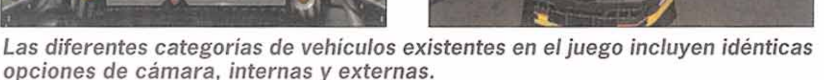
La última producción de EA Sports tendrá un "look" típicamente americano





EA Sports, especialista en programas de simulación deportiva, prepara el lanzamiento para PC de un nuevo arcade sobre cuatro ruedas que ya pudieron disfrutar los usuarios de PlayStation. Será un juego de carreras de lo más clásico, pero con importantes características técnicas, como lo demuestra el hecho de que empleará los nuevos drivers DirectX5 destinados a acelerar la presentación de gráficos en pantalla, y a dotar al juego del sonido más realista.

«Andretti Racing» tendrá un "look" eminentemente americano. Esto significa que veremos multitud de secuencias de vídeo antes y después de las carreras, en las que el típico locutor deportivo nos irá dando información sobre la temporada automovilística, e intentará poner ese toque de emoción tan empleado en el mundo de la televisión. Asímismo, todo el tempo del juego, ayudado por una trepidante banda sonora y un diseño de pantallas muy agresivo, será bastante acelerado,y pondrá al jugador en esa tesitura necesaria para lanzarse a toda velocidad a los mandos de los coches de carreras más veloces.

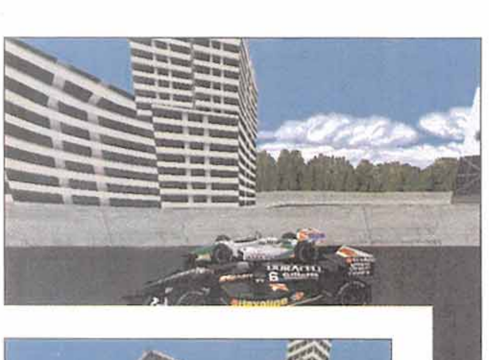


Las diferentes categorías de vehículos existentes en el juego incluyen idénticas opciones de cámara, internas y externas.

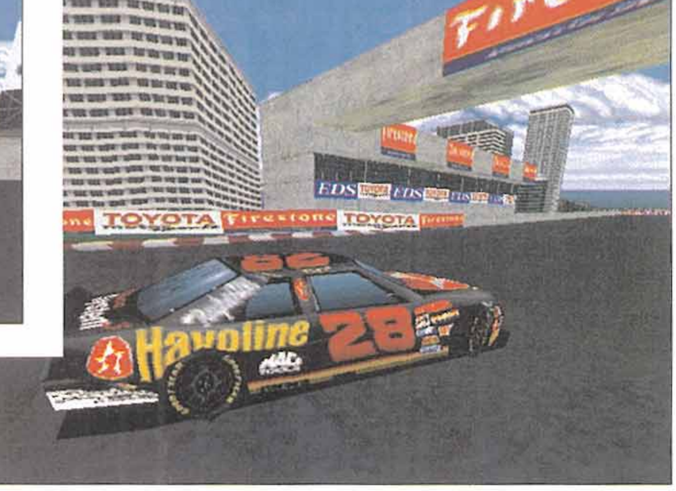
Sin embargo, no todo será arcade en «Andretti Racing» ya que, para conseguir la victoria en cada una de las carreras, será necesario tener multitud de factores en cuenta, que casi siempre acabarán con nuestro bólido en los boxes. La preparación del automóvil, así como el control de todos y cada uno de sus dispositivos serán cuestiones a considerar por el jugador, con lo que el programa presentará ligeros toques estratégicos que no deberán ser despreciados. Asímismo, y como no puede ser de otra forma, «Andretti Racing» contará con varias opciones, que irán desde la elección del tipo de carrera a jugar o las diferentes vistas de las carreras, hasta un modo para varios jugadores, que siempre suele dar los mejores resultados.

Sin embargo, no todo son buenos augurios para esta nueva producción de EA Sports. Y es que, por lo que hemos podido ver, el juego no parece que vaya a estar a la altura de los tiempos que corren. Quizá le falte ese algo, tan indefinible, pero tan necesario en este tipo de programas, como es la jugabilidad y la sensación de velocidad al volante. Pero eso no lo podremos decir hasta que el producto final vea la luz. Dentro de muy poco.

F.J.R.







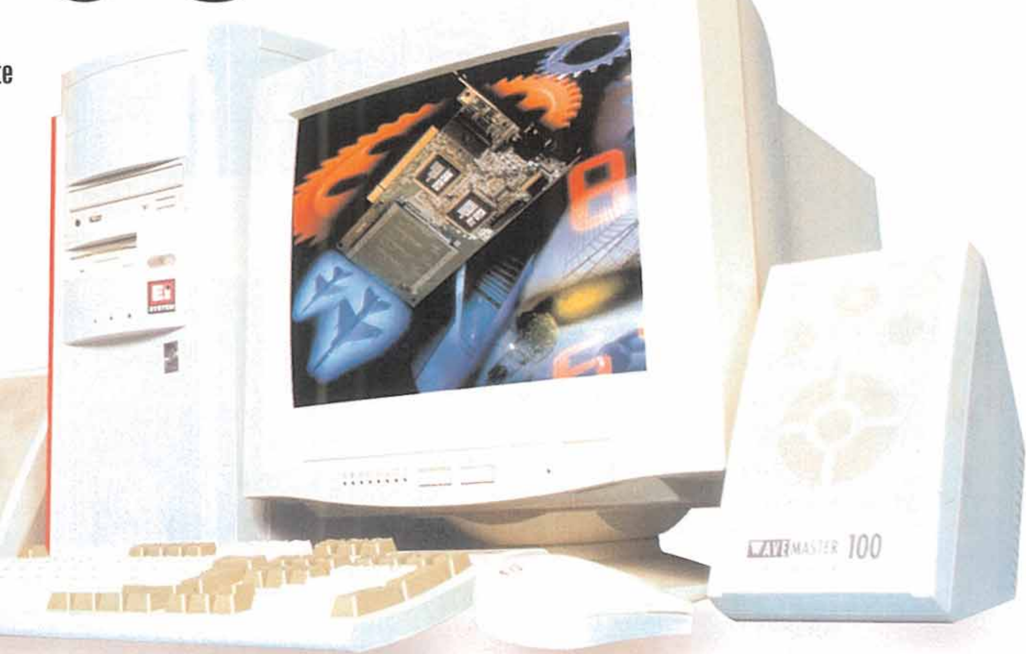
Quizá las cámaras de seguimiento conformen uno de los aspectos que más ayuden a «Andretti Racing» para recrear ese ambiente de espectáculo, tan típico de las carreras de coches en norteamérica.

Tecnologicamente unidos

Ei SYSTEM y ATI ya están unidos tecnológicamente en uno de los ordenadores más fiables y premiados del mercado.

La amplia experiencia de Ei SYSTEM como fabricante de sistemas multimedia junto con la última tecnología ATI en tarjetas gráficas, hacen del Ei SYSTEM MAXIMA TOP uno de los PC´S mejor preparados para trabajos 3D, Edición Digital y Multimedia.

!!COMPRUEBALO EN Ei SYSTEM!!



Ei SYSTEM MAXIMA TOP

Procesador Intel Pentium ®
Chipset Intel HX / USB
512k Caché Incluida
32MB EDO RAM
Disco Duro 2,5 GB AT HIGH SPEED
VGA ATI PROTURBO PC2TV 8MB SGRAM
Monitor 15" DIGITAL 1280 N.E. L.R.

CD Rom X24 PIONEER
Sonido Yamaha OPL3
Altavoces 240W
Caja SemiTower ATX
Micrófono Sobremesa
Teclado Mecánico W95 PS2
Ratón Compatible PS2

SOFTWARE INCLUIDO
Windows 95 CD
Works 4.0
El Cuerpo Humano
Atlas del Mundo
Mi Primer Diccionario Multimedia
Detector de Virus Anyware

PROCESADOR INTEL PENTIUM® 166 MHZ CON TECNOLOGIA MMX™ 224.900
PROCESADOR INTEL PENTIUM® 200 MHZ CON TECNOLOGIA MMX™ 242.900
PROCESADOR INTEL PENTIUM® 233 MHZ CON TECNOLOGIA MMX™ 267.900

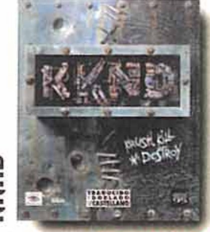
TARJETAS GRAFICAS ATI 3D





!!LOS MEJORES PRECIOS EN TARJETAS GRAFICAS ATI!!

JUEGOS TOP



KKND 6.495 PTS IVA INCLUIDO

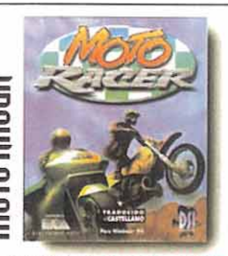


X WING VS TIE 7.990 PTS IVA INCLUIDO

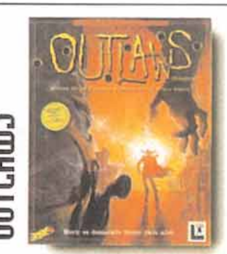




DUNGEON KEEPER 6.490 PTS IVA INCLUIDO



MOTO RACER 6.490 PTS IVA INCLUIDO



OUTLAWS 6.900 PTS IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO HASTA AGOTAR STOCK · IVA NO INCLUIDO

MEGASTORES Ei SYSTEM

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15
FAX: (91) 468 03 35

BARCELONA
C/ GELABERT 4
TLF: (93) 419 20 40
FAX: (93) 419 68 67

ZARAGOZA
C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (976) 73 38 75
FAX: (976) 73 55 86



www.eisystem.es

Total Annihilation
Más y mejor **estrategia**

«Total Annihilation» puede convertirse en el juego que revolucione el género de la estrategia

CAVEDOG/GTi
En preparacion: **PC CD**
ESTRATEGIA

Con la humanidad totalmente extinta, las máquinas comienzan su pugna por el poder absoluto del planeta. Provistas de un sistema de inteligencia artificial con el que pueden tomar decisiones propias y llevar a cabo acciones estratégicas, han formado dos bandos en los que la fuerza militar es, ante todo, símbolo de poder.
Realmente atractivo es el argumento del que será, casi sin lugar a dudas, el juego que desbancará de los primeros puestos de ventas a «Command & Conquer», «Red Alert» y «Warcraft II».
Con el nombre de «Total Annihilation» y ambiciones de campeón, este título va a impresionar a propios y extraños del género de la estrategia en tiempo real; no sólo por la razón de que los gráficos, sonido y opciones serán superiores en calidad e interés, sino porque además se está imbuyendo a todos y cada uno de los personajes controlados por el ordenador, un sistema de Inteligencia Artificial que los convertirá en un verdadero reto bélico, tanto para los usuarios experimentados, como para los más noveles en el género.
A pesar del pequeño tamaño de los sprites, típico ya en este tipo de juegos, no se están escatimando esfuerzos a la hora de conseguir la máxima calidad visual y suavidad de movimientos. Para ello, se está empleando el sistema poligonal, tan usado estos días en los arcades, el cual está siendo unido al típico de pixels, con el que estarán creados todos los escenarios.
Con el paso del tiempo, cada género existente en el mundo de la informática lúdica, avanza un poco más en el apartado técnico gracias a títulos que revolucionan todo lo visto hasta el momento. «Total Annihilation» puede convertirse en el ejemplo perfecto de esta afirmación, si es que nos referimos a la tan buscada, jugada y elegida por todos, estrategia en tiempo real.

C.F.M.



La cuidada estructura, y el diseño de todos y cada uno de los escenarios, en un entorno semi3D muy logrado, será uno de los principales atractivos del juego.











La IA de las unidades, tanto propias –en tareas de vigilancia, ataque y defensa– como ajenas, ha sido un aspecto especialmente mimado en el conjunto de «Total Annihilation».

SI TE APASIONAN LOS COMICS, TENEMOS LO QUE TE GUSTA.

NORMA *Comics*

**TODA LA NOVEDAD Y ATRASADOS.
COMICS USA. MANGAS JAPONESES.
LIBROS DE ILUSTRACIÓN. CIENCIA FICCIÓN.
CAMISETAS. MERCHANDISING. POSTERS.
NOVELAS. VÍDEOS. MAQUETAS. PINS. REVISTAS.
STARWARES. TARJETAS COLECCIONABLES...
SIMPLEMENTE, TODO LO QUE TE GUSTA.**



Lobo / The Mask © 1997 DC Comics and Dark Horse Comics, Inc. All rights reserved.



¡¡REGALO ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA!!

¡ES HORA DE LIBERAR EL INFIERNO!

ENTREGA ESTE VALE EN CUALQUIERA DE LAS TIENDAS **NORMA COMICS** Y LLÉVATE GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA UN EJEMPLAR DE **THUMP'N GUTS**, EL CÓMIC MÁS ALUCINANTE DE **KEVIN EASTMAN** Y **SIMON BISLEY**.

Promoción válida hasta el 15/12/97. No se admiten vales fotocopiados.

Barcelona
Passeig de Sant Joan, 9
Tel.: (93) 245 45 26

Barcelona
c/ Rosselló, 237
Tel./Fax: (93) 237 40 56

Cambrils
Rambla Jaume I, 29
Tel.: (977) 79 46 77

Castellón
c/ Alloza, 152
Tel.: (964) 25 68 72

Ferrol
Avda. de la Paz, 39
Tel.: (981) 32 21 77

Girona
c/ Joan Regla, 6
Tel.: (972) 22 47 29

Granada
Centro Comercial Neptuno, local 78
Tel.: (958) 25 83 02

Hospitalet
Isabel la Católica, 32
Tel.: (93) 338 46 09

Oviedo
c/ Ignacio Álvarez Castelao, 1, local 3
Tel.: (98) 511 36 25

Palma de Mallorca
c/ Fco. Manuel de los Herreros, 15
Tel./Fax: (971) 27 72 30

Palma de Mallorca
c/ Fco. Martí Mora, 14
Tel./Fax: (971) 78 01 21

Pamplona
c/ Sancho el Fuerte, 31
Tel.: (948) 27 45 07

Sabadell
c/ Sant Antoni, 9
Tel./Fax: (93) 725 89 61

Vigo
Ronda de Don Bosco, 22
Tel./Fax: (986) 22 51 65

Alicante
Pascual Pérez, 36
Tel./Fax: (965) 21 29 33

Polémicas aventureras

Una gran cola de aventureros se impacienta frente a la entrada secreta de El Club de la Aventura. Es lógico. Todos quieren participar en los controvertidos debates que se avecinan. Id pues, ocupando vuestros asientos. La asamblea mensual está a punto de comenzar.

Si algo bueno tiene el final del verano, es que la habitual sequía de novedades será pronto sustituida por una nueva avalancha de grandes títulos. Lo cual nos lleva a plantearnos una duda, casi filosófica, capaz de quitarnos el sueño durante un par de noches. ¿Por qué las distribuidoras de software se niegan a publicar juegos en verano cuando, en teoría, los usuarios disponemos de más tiempo para disfrutarlos? Sí, ya lo sabemos, la playa, los viajes, las juergas y todo eso, parecen motivos más que suficientes para alejarnos del ordenador pero, nadie se tira dos meses seguidos fuera de casa. Pues nada, las casas de soft, erre que erre, empeñadas en guardar todos los grandes títulos para las navidades. Así, en verano, no sabes en qué gastarte el dinero, mientras que en Navidad tienes que romperte el coco para elegir una o dos, de las diez o doce novedades que te interesan. ¿El resultado? Grandes juegos que nadie compra al existir otra docena iguales, o mejores que ellos, publicados en las mismas fechas. Porque, al precio que van los juegos, pocos son los que pueden comprarse más de uno o dos programas al mes. En fin, misterios que tiene la vida.

Nuestro único consuelo es que ya sólo quedan unas pocas semanas para poder disfrutar de las aventuras que llevamos hablando a lo largo de todo el año. «The Curse of Monkey Island», «Warcraft Adventures», «Zork Grand Inquisitor», «Riven», «Broken Sword II» o «King's Quest VIII» prometen un otoño caliente. Ello, sin contar con las previsibles sorpresas, como pueden ser «Voodoo Kid» de Infogrames, o una recopilación que aún no tiene asegurada su publicación en España, «The Lost Adventures of Legend».

«Voodoo Kid» se une a la moda –suspiro– de las aventuras de piratas. Cinco años de sequía y, ahora, tres de golpe. Ni siquiera es posible poner como excusa la originalidad del argumento –un niño encuentra un libro abandonado y, al leerlo, se teletransporta a la bodega de un barco pirata, poblado de piratas zombies que navegan rumbo al Infierno–, ya que ha sido utilizado en infinidad de ocasiones. Al menos, los gráficos son de una gran calidad, y la correcta ambientación está asegurada. Sólo nos queda comprobar, como siempre, la calidad de los acertijos, para descubrir si estamos ante todo un Capitán de los Siete Mares, o un simple grumetillo.

El otro programa anteriormente comentado, «The Lost Adventures of Legend», es una recopilación de aventuras de gran fama en Estados Unidos, creadas hace cinco o seis años. «Spellcasting 101, 201 y 301», «Gateway 1 y 2», «Eric the Unready», «TimeQuest» y «Companions of Xanth» componen el paquete. Sólo algunas de ellas, como «Eric the Unready» y «Gateway 1», han sido publicadas en España. La mayor aportación de los programas de Legend es que se trata de aventuras "mutantes", a medio camino entre las aventuras de texto y las aventuras gráficas. Mantienen el manejo basado en iconos pero, con la profundidad de las conversacionales, ya que estos iconos se cuentan por centenares existiendo, literalmente, docenas de verbos para construir frases completas.

En todo caso, se trata de aventuras de calidad que pueden interesar a los nostálgicos de tiempos pasados.

LA IMPORTANCIA DE UN BUEN DIÁLOGO

Los comentarios de las novedades no deben desviarnos del principal motivo de esta reunión: el debate propuesto hace unos meses, en el que os pedía reflexionar sobre la importancia de los diálogos en las aventuras. Al igual que en anteriores ocasiones la respuesta ha sido masiva, por lo que pasamos a escuchar las opiniones más relevantes que hemos recibido.

Comenzamos con unos cuantos datos estadísticos, que siempre aparentan mucho:

–Total a favor de los diálogos abundantes: 63%

–Diálogos sí, aunque con restricciones: 28%

–A favor de diálogos cortos y directos: 9%

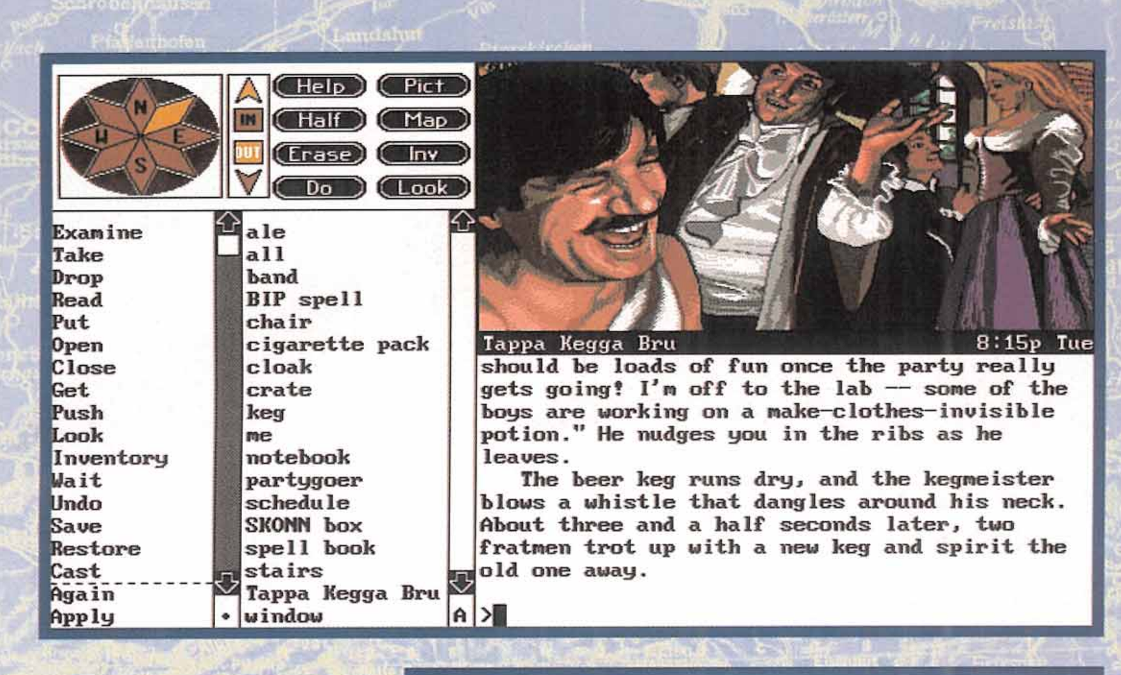
NOTA IMPORTANTE

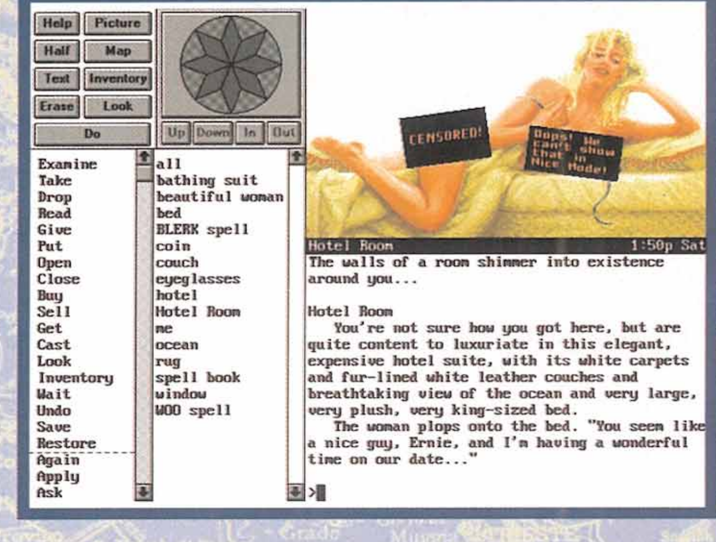
Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA,*** C/ Ciruelos 4, S. Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: ***clubaventura.micromania@hobbypress.es***

La polémica entre la conveniencia, o no, de diversos estilos en los diálogos, está servida





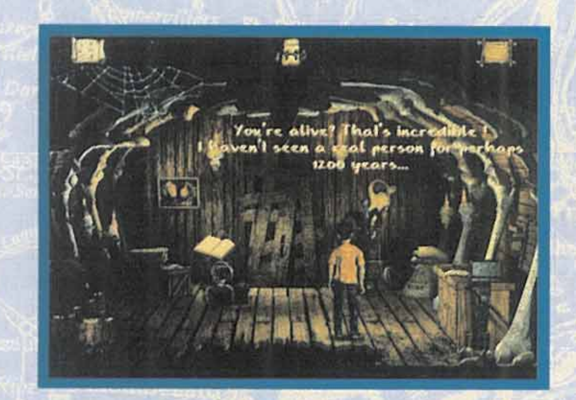
Tal como podemos observar la victoria de los que apuestan por la presencia de diálogos ricos y numerosos es amplia. No obstante, existen distintos matices dentro de lo que se considera "diálogos ricos y numerosos".

La corriente más extendida es la que defiende las charlas intranscendentes, que realmente no aportan nada al juego pero que sirven para reforzar el argumento. Así opinan, por ejemplo, Asier Astorkia, de Durango (Vizcaya), Jaime Caffarel, de Boadilla del Monte (Madrid), y Efraín Ramos, de San Andrés de la Barca (Barcelona). Efraín va mucho más allá, y reconoce que existen aventuras que, incluso, exigen la existencia de diálogos largos y muy detallados, como las de detectives, reencarnadas en «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes». Así nos lo explica Ángel Sánchez, de Talavera de la Reina (Toledo): "Los diálogos son muy importantes, ya que aportan carácter a cada personaje y, si sólo dijeran lo que necesitamos para avanzar la aventura sería muy fácil. Imaginaos preguntar a un personaje: "Oiga, ¿me puede decir por dónde cae la Atlántida? Pues sí, por allí, a unos quince kilómetros, sólo tiene que coger el tren que pone "A la Atlántida". Menuda chapuza de misterio, ¿verdad?" Parece claro pues, que una aventura debe disponer de una cantidad mínima de diálogos, para desvelar las claves del guión de forma continuada y dar consistencia al argumento pero, ¿cuál es el tope?

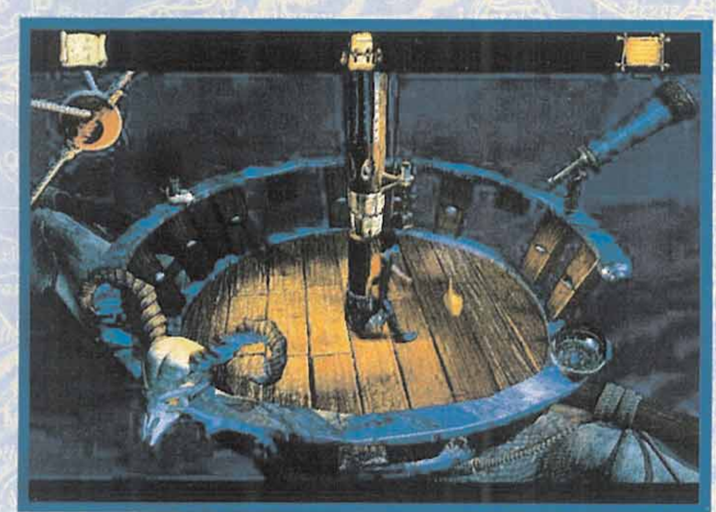
Harry Pitfall, de Oviedo, lo tiene muy claro, pues es uno de los más claros representantes del recorte de las conversaciones. "Se trata de una aventura gráfica, no del Congreso de los Diputados. Los diálogos son imprescindibles, pero deben ser escuetos y completos a la vez. Pongo como ejemplo «Broken Sword». Una de las mejores aventuras que he visto, salvo por los interminables diálogos, que le restan interés". Más claro, el agua. Sin embargo, nuestro amigo Harry se contradice un poco al afirmar que las aventuras de LucasArts "son escuetas, van al grano y nos ofrecen inmediatamente pistas". A mí me parece todo lo contrario. Cualquier aventura de Lucas incluye infinidad de conversaciones opcionales y, a veces, hay que dialogar mucho para encontrar la pista que buscas.

En el centro de la balanza, un 28% de aquellos que nos han escrito apuestan por la profundidad de las charlas, pero con limitaciones. Curiosamente, en la mayoría de los casos éstas se refieren a los diálogos humorísticos. David Selva, de Sevilla, divide las aventuras gráficas en dos grandes grupos: las aventuras de "humor", y de "no humor". "En las primeras, los diálogos abundantes son muy importantes, ya que tienes ansia de escucharlos para divertirte, mientras que en las aventuras de "no humor" –serias– los diálogos largos te cansan enseguida". Tal como dice Oscar Estrada, de Rubí (Barcelona), "para soportar diálogos serios y aburridos prefiero ir a clase a escuchar al muermo del profesor".

EL CLUB DE LA AVENTURA







En definitiva, estamos ante un tema controvertido, donde es muy difícil establecer la frontera entre el acierto y el abuso. Las conversaciones son claves para realizar una buena aventura. Y, al igual que no existe una fórmula secreta para escribir un libro, no existe una fórmula secreta para obtener una buena aventura.
Os recuerdo que aún nos quedan dos temas por debatir: "¿Son mejores las aventuras de dibujos o las aventuras realistas?", y "¿Deben los programadores de aventuras clásicas crear continuaciones de sus éxitos, o es mejor que dediquen sus esfuerzos a nuevas ideas?". Si os animáis a lanzaros al ruedo, aún estáis a tiempo de participar.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

El CD ROM incluido en el número anterior de Micromanía no sólo ha servido para saciar las ansias de los fans de «Monkey Island III» –¿os ha gustado la demo jugable?–, sino que también responde a muchas de las cartas recibidas en las últimas semanas. Así, todos aquellos que, como Martín –de paradero desconocido–, nos han enviado una carta o un e–mail preguntándonos por los requisitos de esta prometedora aventura, pueden probar directamente la demo. Si corre bien en vuestro ordenador, también lo hará el juego final.
La mención que os hacía el mes pasado sobre un Pentium 166 se refiere al equipo óptimo. El equipo mínimo es un Pentium 90. Igualmente, siento decirle a Leandro, remitente de un e–mail desde Argentina, que «Monkey III» sólo funciona bajo Windows 95. MS-DOS está prácticamente muerto y enterrado para los desarrolladores de software. Casi todos los juegos creados a partir de 1997 sólo funcionan con Windows 95. Y, sobre «Full Throttle 2» no existen noticias.
Alfredo García, de Móstoles, y Joaquín Muñoz, alias "Xuaco", también habrán encontrado la respuesta a sus problemas en el mencionado CD gracias a la solución interactiva de «Indiana Jones & the Fate of Atlantis» que se incluía.
Finalmente, Juan Carlos Moreno, de Madrid, y Luky Casado, de Érmua (Vizcaya), quieren saber en qué número se publicaron las soluciones de varios juegos antiguos. Este tipo de preguntas se responden por sí solas si consultáis el Índice Interactivo incluido en el mismo CD-ROM, donde aparecen todos los contenidos de los 32 números de la Tercera Época de la revista. De entre todos los juegos que comentáis, tan sólo «Shadow of the Comet» queda fuera del Índice, al aparecer en el número 62 de la Segunda Época.
Y bien, hemos llegado al final. Si queréis seguir sabiéndolo todo sobre las aventuras gráficas sólo tenéis que visitar, aquí, cada mes, El Club de la Aventura. Nos vemos.

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

La saga del mago Rincewind sigue arrasando en la lista de Las Mejores del Momento. Pero, no sólo las locas historias del planeta tortuga se encuentran en su mejor momento; «The Dig» es la única aventura que repite en ambas listas. Parece que la magia de Spielberg permanece más viva que nunca.

Las mejores del momento

The Dig
Broken Sword
Toonstruck
Mundodisco II
Mundodisco

Top 5

- Indiana Jones Atlantis
- Monkey Island II
- Monkey Island
- Sam & Max
- The Dig


¿Hasta dónde
te gustaría llegar...?
Ubi Soft
KIKO
WORLD FOOTBALL
'98
Con KIKO WORLD FOOTBALL llegarás a jugar en tu equipo preferido:
• ¡Un juego rápido y con una jugabilidad nunca vista! ¡El preferido de KIKO!
• 358 equipos de primera división de todo el mundo. ¡El tuyo también está!
• ¡Alucina! Creando tus propios jugadores, equipos y torneos.
Disponible en CD-Rom PC en Octubre. ¡Resérvalo ya!
CD-ROM PC
http://www.ubisoft.com/spain/
UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión 1
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Worldwide Soccer



Cada vez que marquemos un gol o hayamos realizado una jugada de antología, se activará el modo de repetición, de forma que podamos apreciar con todo detalle el momento.

Toda el mundo está de acuerdo en que el balompié siempre ha sido, y será, un deporte espectáculo, pero nunca esa afirmación ha sido tan verídica como con **«Worldwide Soccer»**, uno de los mejores arcades deportivos que hemos tenido la oportunidad de echarnos a la cara.

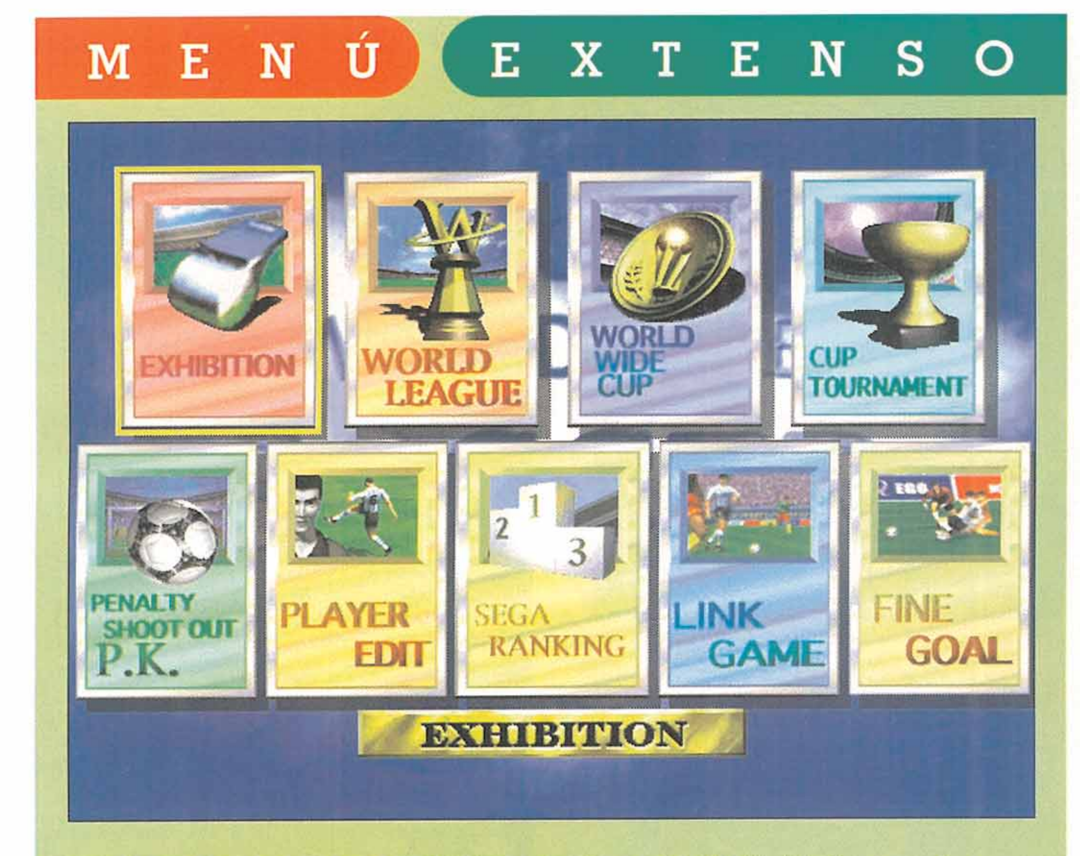
SEGA PC
Disponible: **PC CD (WIN 95), SATURN**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

EL FÚTBOL MÁS ESPECTACULAR

Gracias a Sega PC, los usuarios de ordenador hemos podido disparar a narcotraficantes en «Virtua Cop», luchar contra maestros en artes marciales con «Virtua Fighter», o hacer las veces de insecto saltarín en las dos entregas de «Bug» pero, hasta ahora, no se había tocado el tema deportivo para nada. Por fin se han decidido, y con «Worldwide Soccer» comienzan una –previsiblemente– próspera carrera en el género, que será continuada con la versión 1 998 de este mismo juego.

Al ver las pantallas de este título, no podemos más que sorprendernos por la calidad del mismo, y llegar a la conclusión de que la experiencia que tienen los señores de Sega es más que suficiente como para atreverse con cualquier

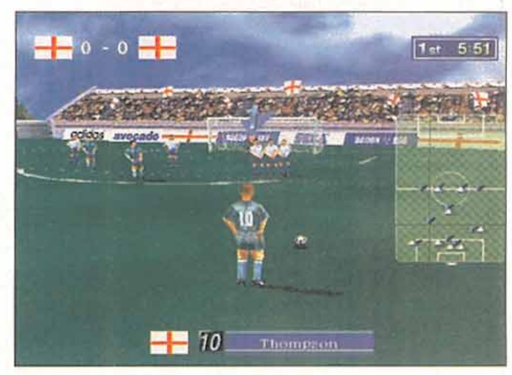
MENÚ EXTENSO



A fin de que nos sea imposible llegar a aburrirnos de «Worldwide Soccer», los creadores del programa han incluido en el menú principal un gran número de opciones de juego.

EXHIBITION: *en la que podemos disputar un partido amistoso con cualquier equipo del mundo.*
WORLD LEAGUE: *una especie de liga mundial, en la que iremos sumando puntos por cada partido ganado.*
WORLDWIDE CUP: *contra todos los equipos de los cinco continentes, en una eliminatoria por dilucidar quién es el mejor.*
CUP TOURNAMENT: *otro torneo eliminatorio, pero esta vez dentro de un mismo grupo de equipos.*
PENALTY SHOT OUT P.K.: *para practicar los tiros de pena máxima, compitiendo además con un equipo rival.*
PLAYER EDIT: *podremos editar y crear nuestro jugador favorito.*
SEGA RANKING: *la tabla donde son apuntados los mejores equipos y resultados.*
LINK GAME: *disputaremos un divertido partido por red contra nuestros amigos.*
FINE GOAL: *una selección de goles de antología, a los que podremos unir los nuestros cuando nos parezca oportuno.*





Realizar una falta cerca del área puede ser muy peligroso, ya que el equipo que la ha recibido tendrá la posibilidad de realizar un libre directo a portería que, por regla general, es sinónimo de gol. Así que habrá que andarse con mucho cuidado con las faltas.

clase de juego, y convertirlo en un auténtico número uno.

A partir de aquí, vais a conocer las excelencias de un título de fútbol del que no se puede decir nada malo y, por contra, sí muchas cosas buenas.

ACCIÓN A RAUDALES

Si hay algo que no falta en «Worldwide Soccer» es la acción, ya que a cada partido se le ha añadido un elevadísimo índice de arcade, propio de las mejores máquinas recreativas del momento, aunque hay momentos en los que tenemos que reconocer que los programadores se han pasado un poco en eso de la ►















GOLES DE CAMPEONATO

Una de las opciones del menú principal, de nombre "Fine Goal", nos da la oportunidad de deleitar nuestra mirada con unas jugadas que finalizan en gol, dignas de ases del balompié. Podremos verla desde varios ángulos, primero de forma automática y después tan deprisa o despacio como queramos. Hay varios ya introducidos en la base de datos gráfica pero, por supuesto, podremos grabar los nuestros, si su calidad lo merece.

Hay momentos en los que el efecto que se le puede imprimir al balón resulta casi exagerado

espectacularidad, ya que, y por poner un ejemplo, tanto en los pases como en los tiros a puerta podemos imprimirle al esférico un efecto tal, que parece que estemos jugando con un balón de playa, más que con uno de reglamento. Puede que esto parezca un punto negativo, pero es que hay que aclarar desde qué perspectiva se mira el juego. Si se hace desde la visión de aquellos que, ante todo buscan un buen simulador, en el que quieren que tanto el asunto de las estadísticas como el de los encuentros se acerque a la realidad lo máximo posible, no encontrarán «Worldwide Soccer» de su agrado, pero si le echan las manos encima esos otros usuarios –que son muchos– que buscan pasar un rato divertido, solos o en compañía de amigos, haciendo virguerías con el balón, y realizando de manera sencilla jugadas sorprendentes, encontrarán en este título su panacéa informática del deporte rey.

El movimiento de los jugadores es suave y, en determinados casos, muy complejo y real

GRÁFICOS DE GRAN CALIDAD

Lo que sí está claro es que tiene una calidad técnica envidiable, sobre todo en lo referente al apartado sonoro, tanto por la música, en CD Audio, que tiene un ritmo increíble, como por los efectos, entre los que destacan el griterío del público y los comentarios del presentador.

Los gráficos son otro punto a destacar en «Worldwide Soccer» ya que, gracias a la técnica de polígonos con la que están creados los jugadores y demás personajes que conforman el juego, ha sido posible ofrecer una suavidad de movimientos pocas veces vista, y es que hay momentos en los que nos da la sensación de estar viendo un partido de verdad, si no fuese porque somos nosotros los que estamos controlando a uno de los equipos.

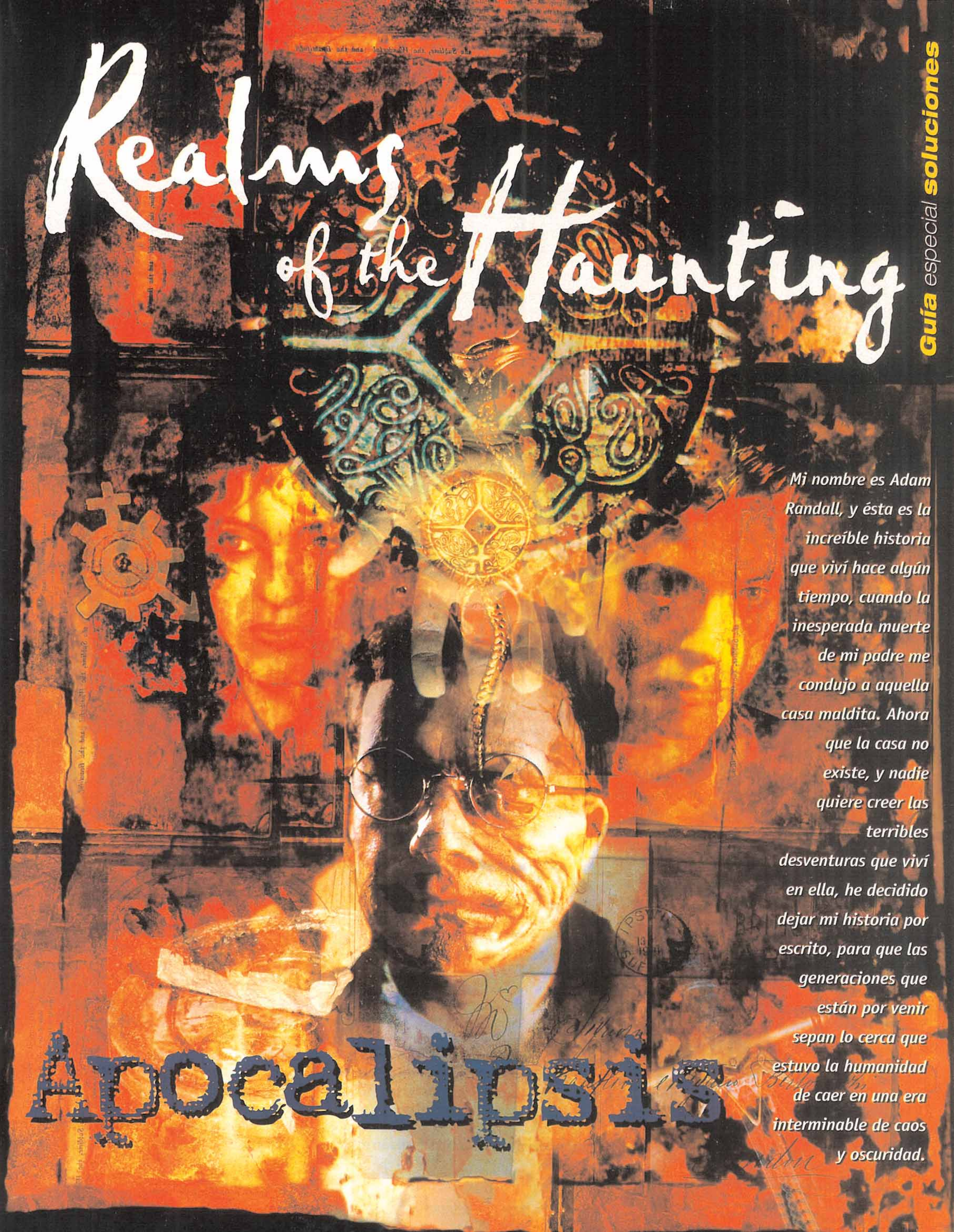
Si sois de esos que creen acertadamente que el fútbol, además del deporte rey, es un espectáculo para los ojos, echadle un vistazo a «Worldwide Soccer» y veréis como nunca ha sido tan cierta esa afirmación.

C.F.M.








Realms of the Haunting
Guía especial soluciones
Apocalipsis
Mi nombre es Adam Randall, y ésta es la increíble historia que viví hace algún tiempo, cuando la inesperada muerte de mi padre me condujo a aquella casa maldita. Ahora que la casa no existe, y nadie quiere creer las terribles desventuras que viví en ella, he decidido dejar mi historia por escrito, para que las generaciones que están por venir sepan lo cerca que estuvo la humanidad de caer en una era interminable de caos y oscuridad.



Mi padre y yo nunca habíamos estado demasiado unidos, y últimamente nos habíamos visto bastante poco, por eso, la noticia de su muerte fue para mí una gran sorpresa.

Mi padre era el pastor de un pequeño pueblo de Cornwall, y vivía solo en la rectoría situada junto a su parroquia. Justo en esa época comencé a tener unos extraños sueños en los que aparecía una casa de apariencia tenebrosa, y una serie de personajes y objetos que únicamente me inspiraban temor. Sólo de vez en cuando los sueños eran de naturaleza muy distinta, ya que tenían como protagonista a una hermosa joven, cuyo rostro siempre me sonreía con confianza, y sensación de calidez.

A los seis meses de la muerte de mi padre recibí la visita de un sacerdote, que dijo llamarse Elías Camber. Según Camber, mi progenitor le había escrito unas inquietantes cartas sobre una casa que, al parecer, era morada de las fuerzas del mal, habiéndole, poco antes de morir enviado un paquete, con el único encargo de que me lo hiciera llegar.

A los pocos días comprobé que el extraño sacerdote era un impostor, puesto que no había ningún cura con ese nombre en el lugar del que me había hablado pero, los sueños se hicieron cada vez más inquietantes, y comencé a sentir la necesidad de conocer la casa de la que me había hablado.

Con la única compañía del contenido del paquete, fragmentos incompletos de un extraño objeto circular, me dirigí a la casa de mis pesadillas decidido a investigar las circunstancias que habían rodeado la muerte de mi padre.

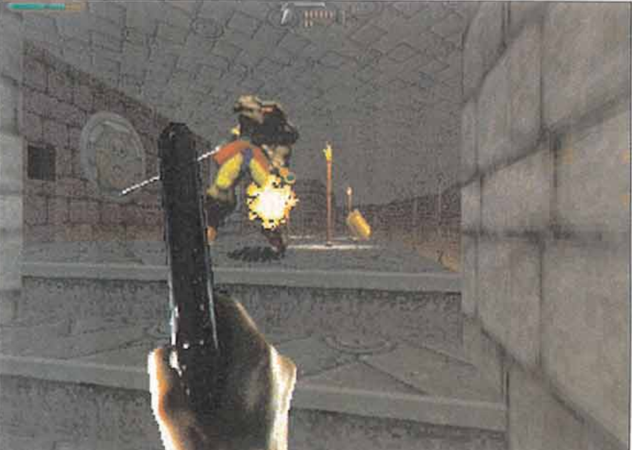
Capítulo 1

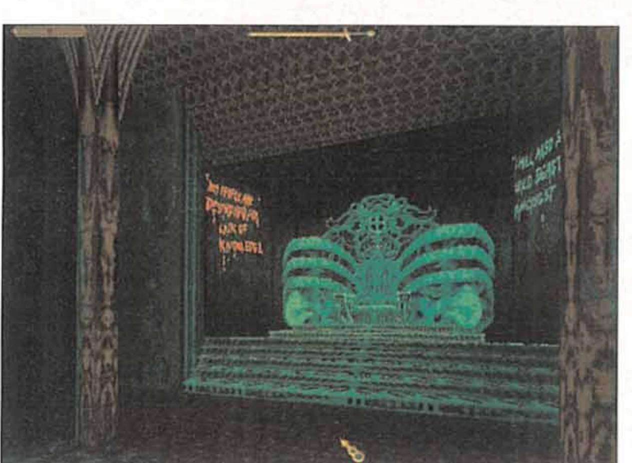
SOMBRAS

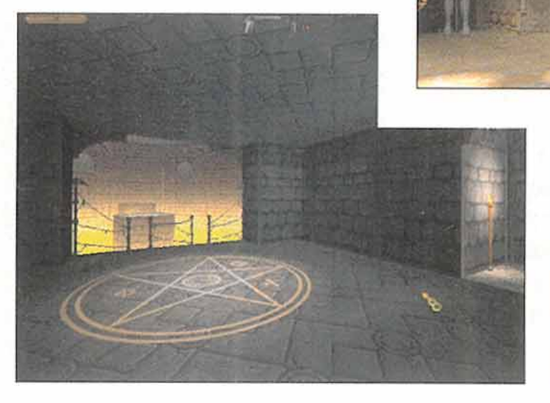
Una vez en el vestíbulo de la casa descubrí que algunas puertas del lugar no podían abrirse, ya que un extraño signo dibujado sobre ellas parecía impedirlo.

Encontré un libro y algo de munición sobre una mesita, y caminé hacia una habitación iluminada situada al fondo de un pasillo. Nada más entrar, la máquina de escribir colocada sobre una mesa se puso en marcha sola; recogí no











sólo la hoja que había escrito, sino también un álbum de recortes, una pistola y otro cartucho con más munición.

Abandoné la sala cruzando una de las dos puertas situadas a los lados de la máquina; tras subir por unas escaleras y encender un par de velas con las cerillas, caminé hasta el final de un pasillo donde encendí otras dos. De repente, un panel se abrió en la pared, y un proyectil salió disparado del mismo aunque conseguí esquivarlo, lo que me permitió recoger una llave, que abría una puerta situada en ese mismo pasillo.

En la habitación situada tras la puerta tuve el primer encuentro con el espíritu de mi padre muerto. Su alma atormentada me explicó que terribles fuerzas le impedían conseguir el descanso eterno, necesitando de mi ayuda para recuperar, finalmente, la paz.

Antes de desaparecer me recomendó que buscara a un espíritu llamado Aelf, un antiguo caballero que podría ayudarme en mi tarea.

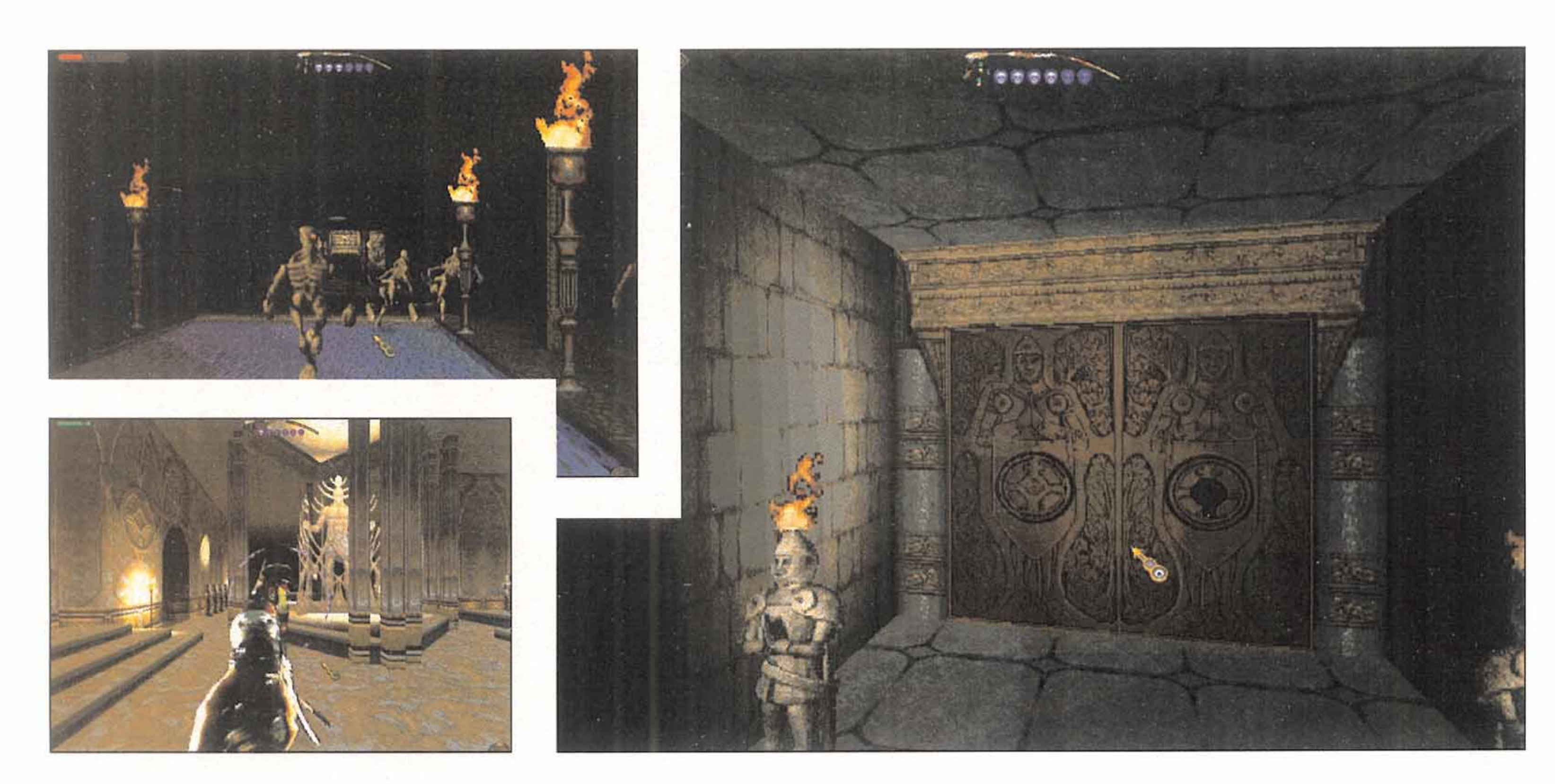
Capítulo 2

SIGNOS Y SEÑALES

Al encender la luz descubrí que la habitación era un estudio decorado con gran cantidad de objetos.

Enseguida me llamaron la atención una especie de sarcófago, un reloj –que se abría al colocar las manecillas en la posición de las seis– y un viejo gramófono, que no cesaba de emitr extraños y sobrecogedores sonidos. Lo que hice fue recoger cuatro serpientes doradas, dejando en su lugar una quinta, colocada cerca del sarcófago, y me hice con objetos tan variados como un escudo, una espada, una carta que encontré tirada en el suelo, tres máscaras, tres cartas más colocadas sobre la mesa, y más munición para la pistola. La habitación parecía no tener más salidas pero, enseguida, encontré una puerta secreta camuflada en los estantes de la biblioteca.

Al recorrer el túnel allí situado tuve mis primeros contactos con las criaturas malignas que poblaban la casa, de las que me defendí utilizando todas las armas a mi alcance. Caminé hasta encontrar una plataforma sobre un río de lava, me fijé en la presencia de un agujero cuadrado en la pared y continué caminando, atravesando la siguiente puerta. Recogí más munición en una habitación con un estanque, y ►



llegué a una sala con un pentagrama en el centro, en la que encontré un orbe metálico y diversos tipos de munición que sumar a la que ya poseía.

La sala tenía varias salidas. Una de ellas conducía a otra sala circular, en la que encontré un rifle, más munición y dos pociones curativas; otra, que se abría con ayuda del orbe metálico, conducía a una habitación con una chimenea, en la que pude recoger otra poción, un pergamino, munición y un mapa, que revelaba con todo detalle la disposición de las salas que estaba recorriendo.

Salí de la habitación recogiendo de nuevo el orbe y atravesé una tercera salida, hasta llegar a una gran sala en la que me llamó la atención la presencia de dos enormes estatuas. Una vez allí, pensé en bajar las escaleras pero, en su lugar, atravesé la puerta más cercana para llegar a una habitación con un pentagrama rojo y una tumba, donde encontré un panel secreto tras ésta; abrí una puerta con ayuda de una palanca, subí unas escaleras y llegué a una serie de habitaciones y pasillos que parecían conformar alguna extraña clase de almacén.

En la habitación principal, toda rodeada de barrotes, encontré un arma y abundante munición en el fondo de algunas cajas. A continuación activé una palanca colocada cerca de los barrotes y entré rápidamente en la habitación que quedó abierta por efecto de la palanca, lugar en el que recogí una llave y más munición. De regreso a la sala del pentagrama rojo abrí otra puerta, gracias a la pertinente palanca, hasta llegar a otra estancia enorme en la que me vi atacado por una nube de enemigos, capaces de regenerarse al tiempo que los iba destruyendo.

La solución al enigma consistía en activar tres paneles con el dibujo de una mano y, finalmente, un cuarto que apareció al activar los tres primeros. Sólo entonces todas las criaturas desaparecieron y pude leer un mensaje escrito en la pared, lo que me permitió utilizar un teletransportador, que me llevó de vuelta a la sala de las dos grandes estatuas.

La puerta situada a la izquierda explotó al acercarme pero, de ese modo, pude acceder a una zona aún inexplorada de la casa. Allí conseguí abrir una reja –lo que me llevó tres intentos–, subí por unas escaleras y, antes de atravesar una puerta rodeada por un brillante campo de fuerza, examiné otras habitaciones para así conseguir más munición.

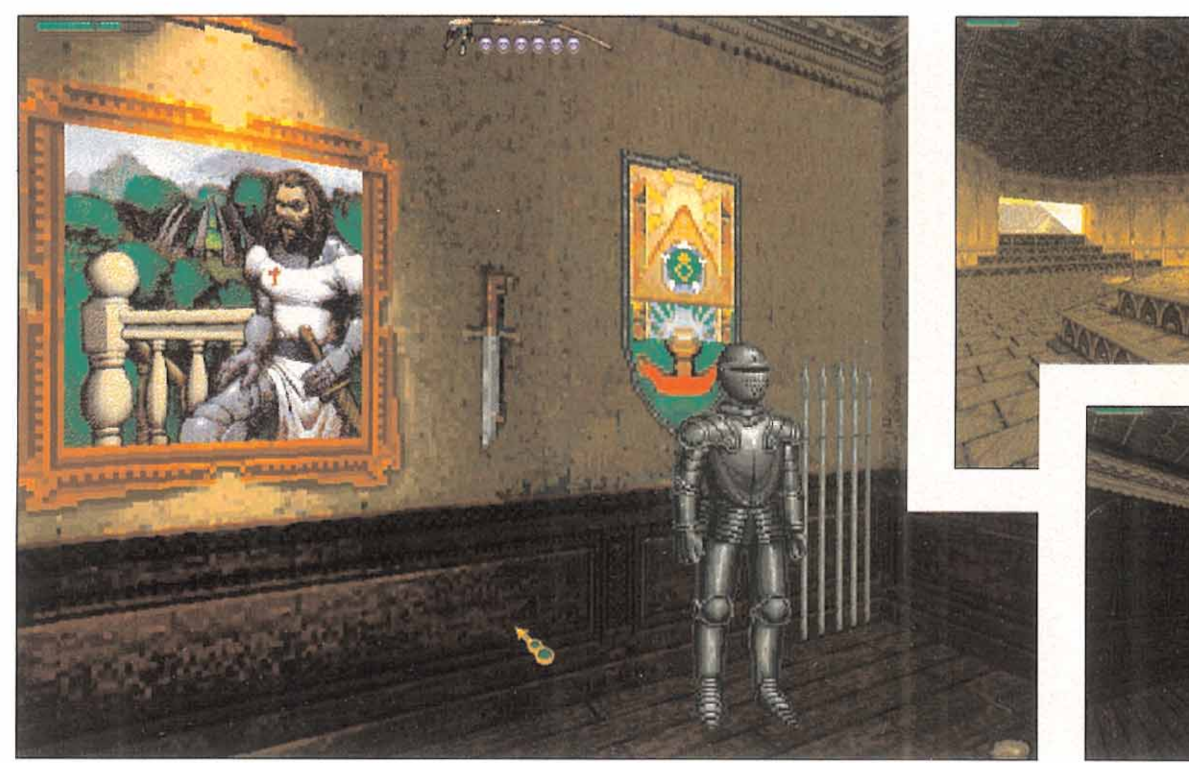
Detrás del campo de fuerza había una gigantesca sala, en la que encontré lo que parecía ser una especie de trono. Movido por una inexplicable atracción me senté en el mismo y, repentinamente, una poderosa fuerza inundó por completo mi cuerpo impidiéndome apartar las manos de los brazos del trono. Cuando el terrible fenómeno cesó, descubrí que mis manos quedaron marcadas por un extraño símbolo.

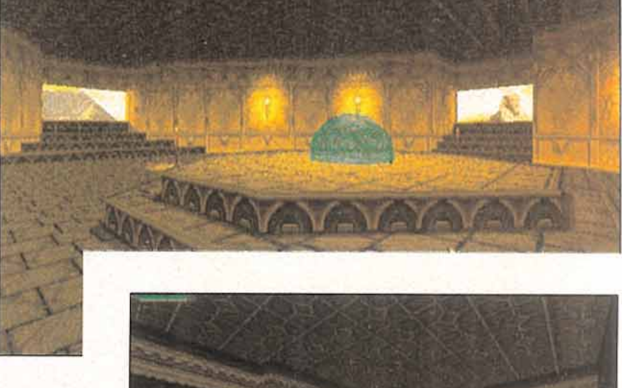
Era el momento de abrir una puerta cerrada, con una palanca, en la sala de las dos estatuas, y llegar a una hermosa sala con una piscina en el centro que conducía a una especie de templo en el que recogí un talismán y un báculo, dos objetos que, al parecer, estaban firmemente relacionados con el destino de mi padre, y el mío propio.

Regresé entonces a la sala de las estatuas, conseguí que una de ellas se apartara pronunciando el sortilegio que había leído antes y atravesé la puerta, que quedó ahora libre para encontrarme, ante mi sorpresa, con el personaje que me había visitado semanas atrás, haciéndose pasar por sacerdote.

El extraño anciano, cuyo verdadero nombre era Florentine, quiso exigirme que le

La solución al enigma consistía en activar tres paneles con el dibujo de una mano y, finalmente, un cuarto que apareció al activar los tres primeros



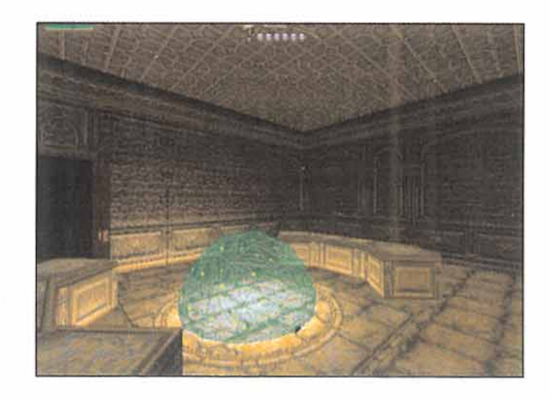


entregara el talismán que había encontrado en el templo, llamándolo con el nombre de "Estigma", a lo que me negué en redondo y, en venganza, abandonó la sala enviando contra mí tres peligrosos enemigos con los que tuve que sostener un encarnizado combate. Sólo tras derrotarlos pude seguir avanzando hasta encontrar unas puertas dobles, que conseguí abrir con ayuda del báculo.

Había llegado a un gran mausoleo. Exploré todas las criptas encontrando munición para mis armas y una serpiente de oro, idéntica a las halladas en el estudio; al acercarme al altar situado al fondo de la sala tuve mi primer encuentro con el espíritu de Aelf.

Aelf me proporcionó algunas pistas sobre los que debían ser mis próximos pasos. Luego recogí dos pociones junto al altar y comencé a recorrer el camino de regreso al estudio, si bien en la plataforma sobre el río de lava tuve que utilizar el báculo en la abertura cuadrada de la pared.

Cuando llegué al estudio, un gran shock me sacudió por completo. La hermosa joven que había aparecido entre mis pesadillas estaba esperándome. Dijo llamarse Rebecca Trevisard y, pese a no resultar demasiado explícita en su presentación, se ofreció a acompañarme durante mi aventura y poner a mi disposición sus conocimientos y poderes mentales, para facilitar así nuestra búsqueda.



Capítulo 3

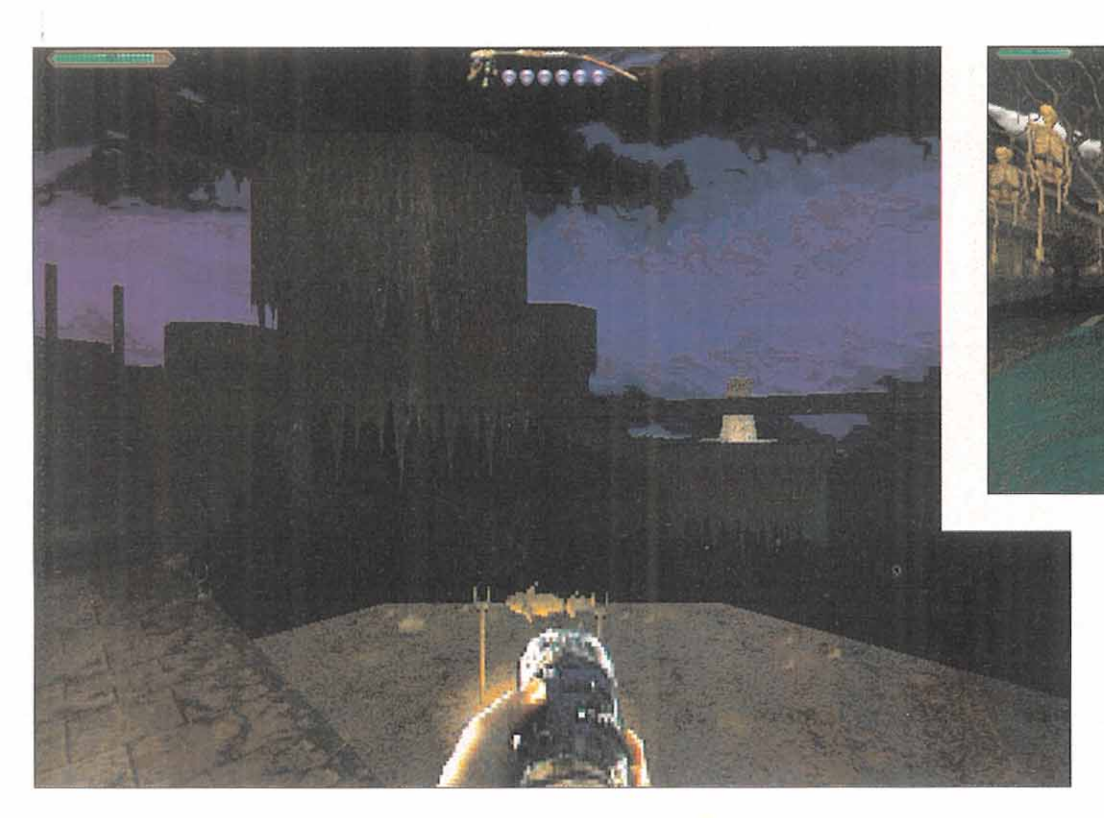
GUARDIÁN DEL TIEMPO

Siempre en compañía de Rebecca salí del estudio, bajé unas escaleras y abrí una puerta situada a mi izquierda hasta encontrar un curioso objeto verde en forma de hemisferio.

Seguí caminando hasta llegar a lo que parecía ser un dormitorio; encendí la luz y moví un cofre que, según Rebecca, podría haber abierto una puerta en otro lugar de la casa. Crucé la puerta colocada frente a la chimenea, abrí la puerta a mi izquierda moviendo la espada, subí unas escaleras y atravesé la primera puerta a mi derecha para llegar a una habitación, en la que tuve una visión sobre un hombre con sombrero, que jugueteaba con lo que parecía ser una baraja de cartas, bajo una lluvia torrencial. Finalizada la visión encontré más munición y un mapa que, por desgracia, parecía incompleto; abandoné la sala subiendo unas escaleras y llegué a una pequeña habitación con una gran piedra circular en el centro. La voz que escuché al acercarme a la piedra parecía sugerir que ésta era algún tipo de teletransporte, aunque no estaba aún equipado para utilizarla.

Un largo pasillo me llevó a una sala donde las paredes estaban cubiertas de cuadros, a los que sólamente les quedaba el marco. Allí encontré un casco de caballero, que utilicé para tener un nuevo encuentro con Aelf; crucé el vestíbulo principal de la casa, atravesé la habitación de la máquina de escribir usando la puerta del fondo, y una de las puertas me condujo a una habitación llena de taquillas. Encendí la luz, activé una losa en una de las esquinas del suelo, que tenía un color distinto a las demás, y se abrió una puerta detrás de la cual encontré un mapa completo de la casa.

De vuelta a la sala de la máquina de escribir, la primera puerta a mi izquierda me condujo a una habitación en la que encontré un nuevo mapa sobre una mesa; una puerta me llevó a otra sala en la que había un gran fuego encendido. Allí, observé un gran mapa de la Tierra, en el que nuestro planeta recibía el curioso nombre de Heled, encontrando además un cristal verde entre las llamas.



Al colocar el cristal en el hemisferio fui trasladado a un lugar desconocido, en el que un personaje llamado Gnarf me habló de una torre que servía de unión entre varios mundos. Al pedirle la llave de esa torre, Gnarf me propuso una prueba, que no dudé en aceptar y, de ese modo, pude conseguir dos máscaras que encontré en uno de los balcones de la sala. Las máscaras eran las llaves necesarias para acceder a la torre, así que activé de nuevo el hemisferio verde, regresé a la sala de la piedra circular y, como por arte de magia, me encontré en un lugar que no tenía nada que ver con lo que ya conocía de la casa.

Capítulo 4

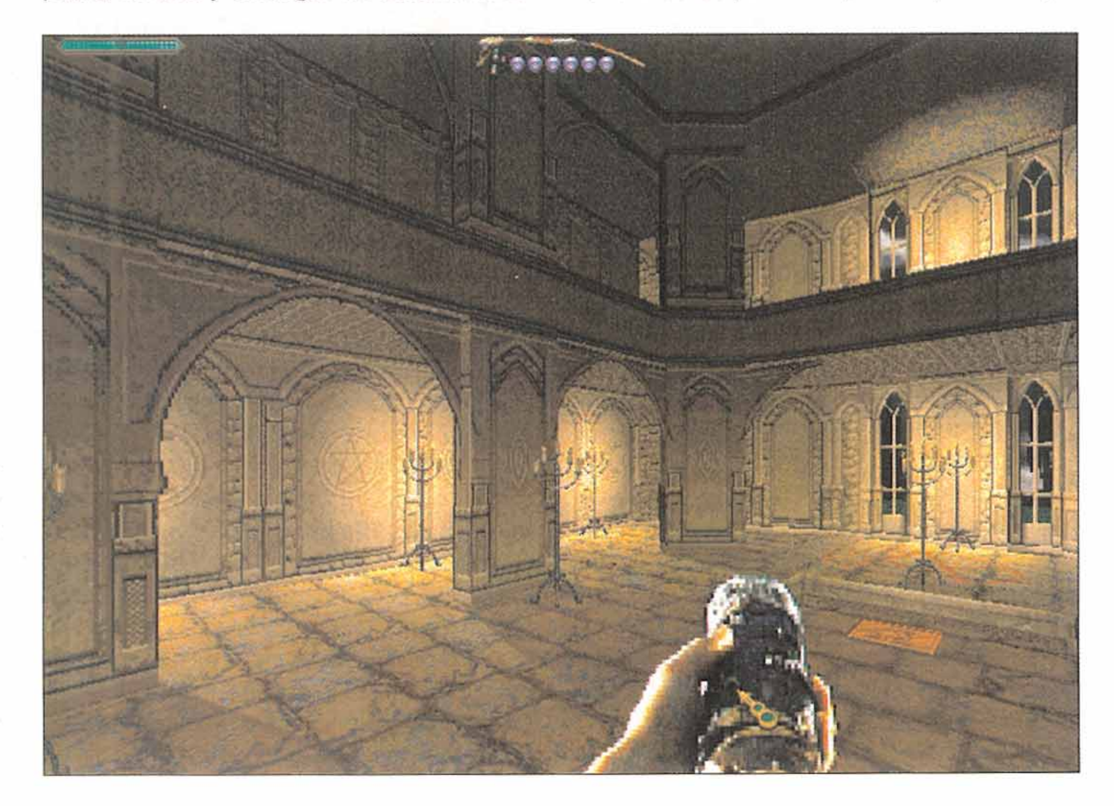
CUENTOS DE LA TORRE

Un hombre, que dijo llamarse Raphael, nos explicó que la torre servía de conexión entre cuatro mundos muy diferentes, que recibían los nombres de Raquia, Arqua, Heled y Sheol, siendo precisamente Heled el nombre que los antiguos dieron al planeta Tierra.
Caminando con cuidado por el único camino posible encontré, muy pronto, dos portales azules, que me condujeron hasta una piedra con el símbolo de Heled, y que restauró por completo mis fuerzas.
Finalmente encontré otra piedra circular, que me trasladó de nuevo fuera de la torre hasta un patio interior que, sin duda, se encontraba dentro de la casa maldita.
La llave que descubrí en el fondo de un pequeño estanque circular me permitió abrir una puerta cerrada y conseguir un documento sobre símbolos rúnicos. Poco me quedaba de momento por hacer en esa zona de la casa, así que regresé a la piedra del patio y utilicé las máscaras para volver a la torre.

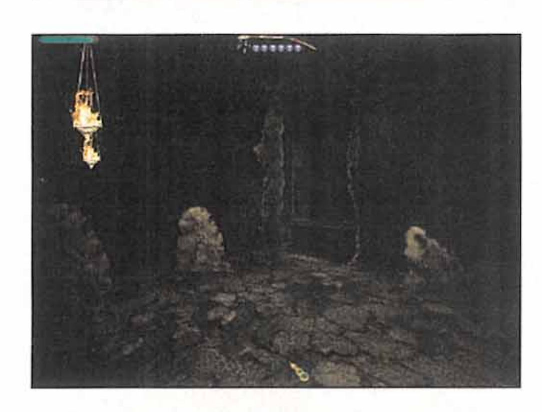
Capítulo 5

LA OFRENDA

Retrocedí todo el camino que había recorrido antes, hasta volver a la piedra por la que había comenzado mi exploración de la torre, y la utilicé para regresar a la casa. Nada más bajarme de la piedra las runas colocadas en una de las puertas explotaron, a la vez que









aparecía una mano brillante sobre una pared. Activé el resorte de la mano y atravesé la puerta que antes tenía la marca rúnica, llegando a una gran sala donde, nada más bajar unas escaleras, crucé la puerta de la izquierda para llegar a una capilla. Allí, me coloqué sobre una plataforma hundida y, al situar una serpiente sobre el plato dorado, la plataforma comenzó a elevarse hasta permitirme coger una llave.
Recogí de nuevo la serpiente y regresé a la sala anterior pero, al intentar atravesar la habitación después de examinar una alfombra, me vi atacado por cuatro terribles demonios que parecían invulnerables a mis armas. Sin embargo, conseguí eliminarlos, uno por uno, atrayéndolos hasta las escaleras de acceso a la sala donde, al disparar con la pistola contra el mecanismo de la pared opuesta, hice que un bloque de piedra del suelo se elevara para aplastarlos. Sólo así pude obtener el acceso a una puerta, que abrí con la llave de la capilla; en la siguiente sala encontré, y activé, una palanca para mover las cajas que impedían acceder a una puerta posterior.
Llegué a una gigantesca caverna, en la que me resultó de gran ayuda el mapa que había encontrado anteriormente. Nada más entrar bajé unos escalones a mi derecha hasta llegar a una zona más baja, donde encontré un cristal azul. Luego, subí de nuevo, crucé la entrada situada a la izquierda, caminé sobre un puente de madera hasta llegar a una gran telaraña y giré tres veces hacia la derecha, hasta llegar hasta un teletransportador que me trasladó a una capilla, donde pude encontrar una poción junto al altar y algo de munición.
De regreso a las cavernas giré a la izquierda y luego a la derecha, y un camino rodeado de antorchas me llevó a una cueva donde encontré un cristal rojo. Entonces deshice todo el camino hasta la sala del teletransportador, y un camino diferente me llevó hasta el extremo izquierdo del mapa, donde un complejo sistema de puentes y caminos me permitió recoger otro cristal azul y llegar a la sala donde se encontraba el guardián de las cavernas. El guardián exigió una ofrenda, y para contentarle le entregué el cristal rojo.

Capítulo 6

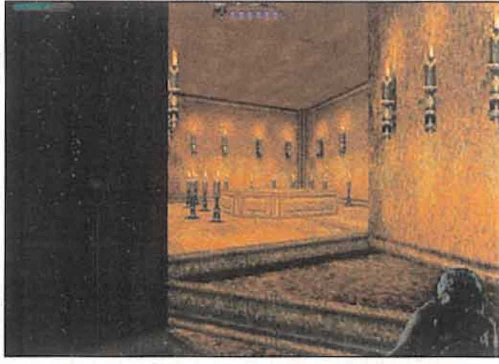
DIARIO DEL MAL

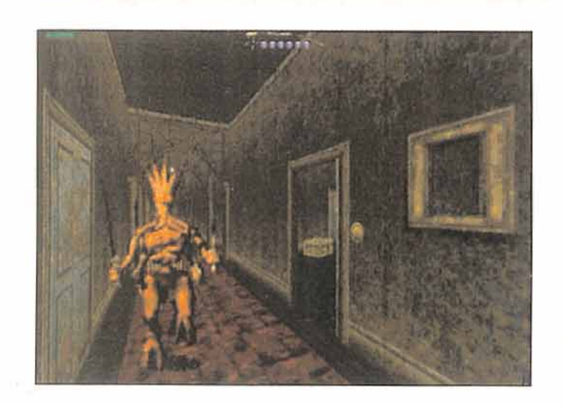
El camino que ahora estaba a mi alcance me llevó hasta una puerta de piedra, que se abrió por sí sola en cuanto me acerqué a ella. Tras cruzar con cuidado una serie de plataformas móviles alcancé una nueva puerta y un pasillo, que me llevó a una sala que parecía ser una bodega.
En la misma encontré la armadura de Aelf, dos pociones y una pequeña puerta cubierta de tablones, que conducía a una sala con una piedra circular que no funcionaba.
Tras abandonar la bodega por unas escaleras llegué a otra sala con dos cajas y una inscripción en la pared, que pronto comprendí que formaba parte de las habitaciones privadas de Florentine.
Tras explorar varias salas en las que encontré pociones y munición en el fondo de algunas cajas, en una de ellas, decorada con diversas armaduras, recogí otro mapa, una lupa y un pergamino.

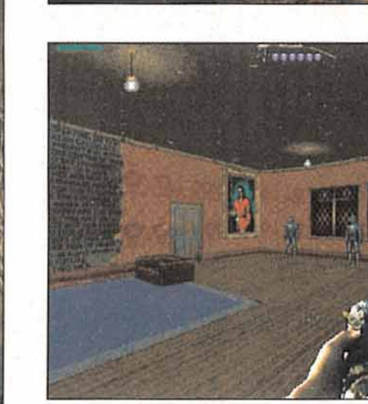
El Guardián exigía una ofrenda para dejarme continuar mi camino, por lo que tuve que ofrecerle el cristal rojo con el que, al parecer, se dio por satisfecho











La siguiente sala resultó ser el dormitorio de Florentine, en el que encontré varias pociones en el interior de un cofre y un bastón bajo la cama, momento en que abrí la puerta situada a la izquierda de la mesa y, tras girar a la izquierda en el siguiente pasillo, subí unas escaleras que conducían a una enorme habitación. Giré con cuidado hacia la derecha, encendí la luz y recogí varios importantes objetos: dos mapas del sistema solar, un tintero, una pluma y un diario de Florentine, con una llave.
De regreso al dormitorio la llave abrió un pequeño cajón en el interior del armario, donde descubrí la última serpiente dorada. Era el momento de regresar a la bodega, entrar en la habitación de la piedra circular y usar al bastón de Florentine en la marca de la pared; así, la piedra volvió a funcionar correctamente, y me trasladó de regreso al estudio.



Capítulo 7

MÁS ALLÁ DE LA PUERTA

Al colocar todas las serpientes doradas en sus hendiduras en torno al sarcófago, la puerta de éste se abrió, revelando unas escaleras que conducían a un pasaje subterráneo. Una vez abajo, un largo pasillo me trasladó a una sala en la que el suelo estaba ocupado por la esfera de un gigantesco reloj. Mediante los controles colocados en lo alto de una plataforma moví las manecillas hasta las seis en punto, coloqué el escudo en mi mano y pulsé el botón situado en la pared para abrir la puerta de la pared opuesta.

El escudo detuvo el proyectil que fue lanzado cuando crucé la puerta y, de ese modo, pude llegar hasta un cruce con dos habitaciones a los lados, en las que encontré dos cálices que llené con agua de las fuentes.

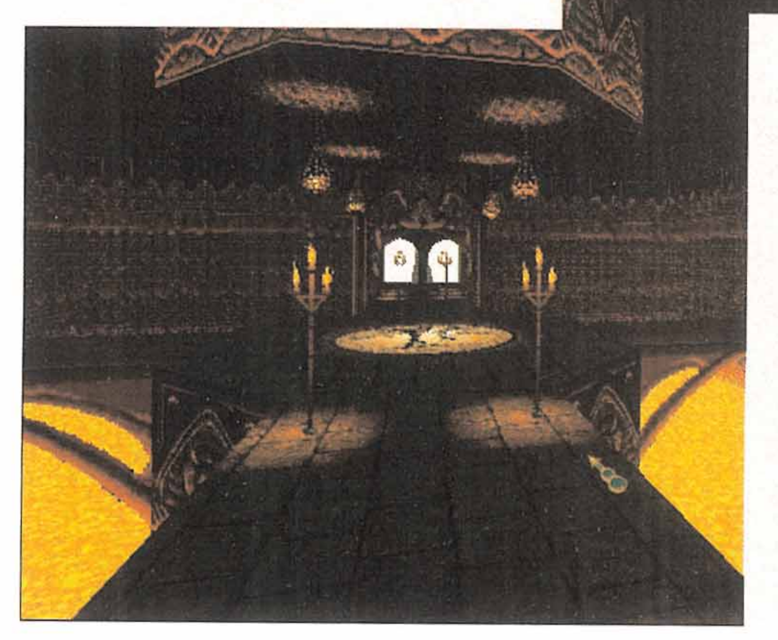
El único camino posible me condujo a una

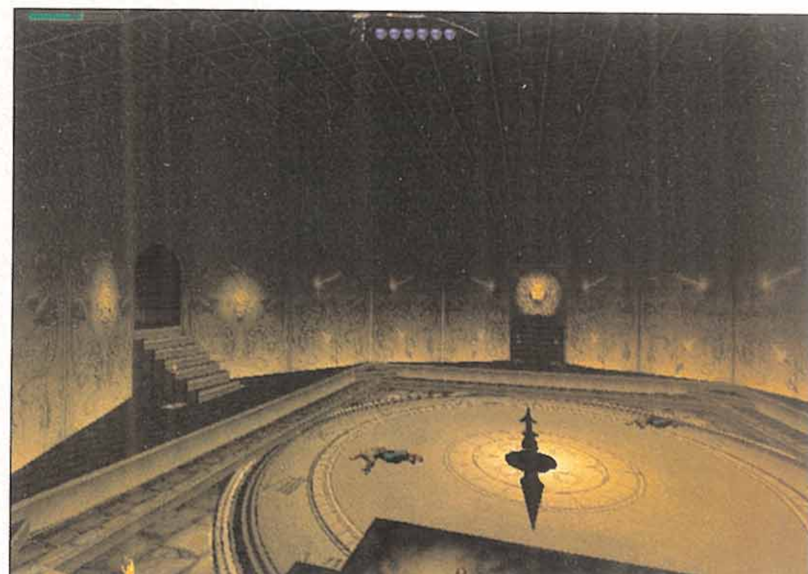




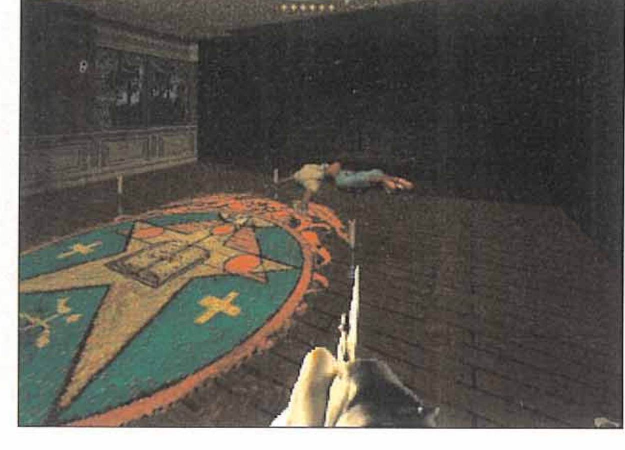
enorme sala con varias puertas y un mosaico circular en el centro, con la imagen de un ángel. Al pisar el mosaico tuve una interesante conversación con la voz de un espíritu que dijo llamarse Hawk, y no poder manifestarse visualmente ya que había sido hecho prisionero en esa sala.

Según Hawk, sólo un objeto llamado la "Llave de las Lágrimas" podría devolverle la libertad. Las dos puertas de los laterales estaban adornadas con curiosas imágenes marinas. Ambas se abrían arrojando sobre ellas un cáliz lleno de agua pero, sólamente en una de ellas se encontraba la daga de Aelf. Al volver a pisar el mosaico tuve mi primer encuentro con un diabólico personaje llamado Belial, que iba a tener una importancia capital en el resto de mi aventura, al que conseguí a duras penas hacer huir, atacándole con la daga de Aelf.





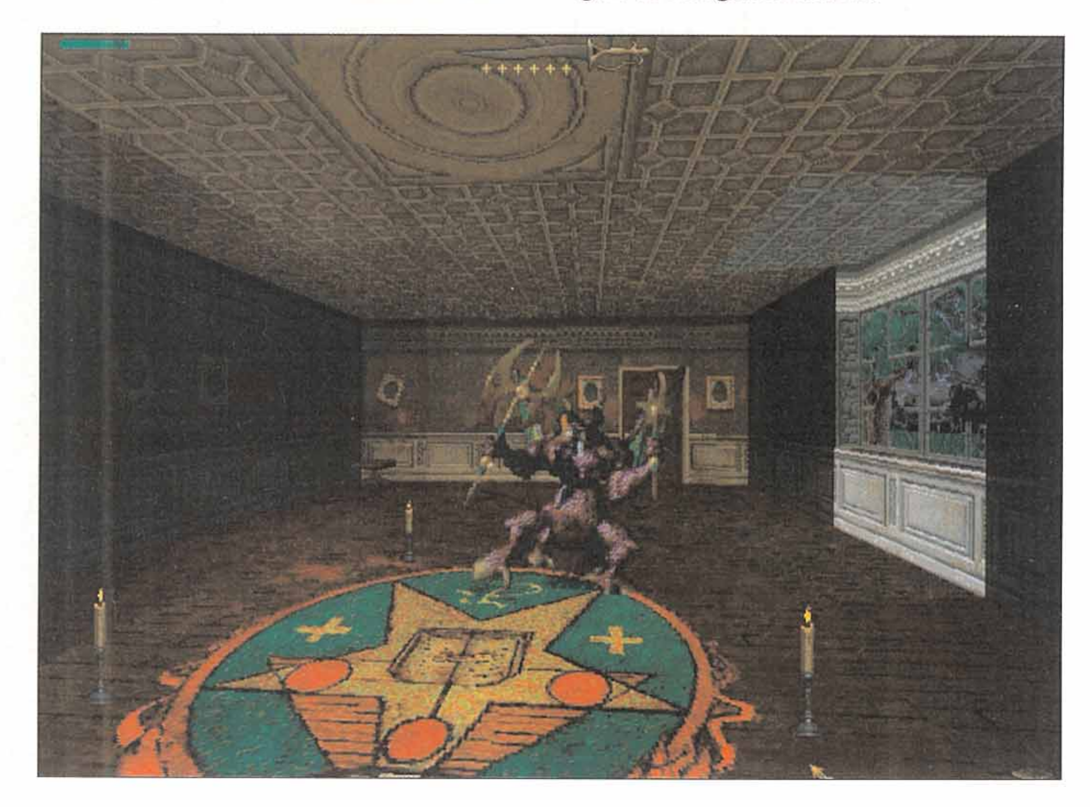


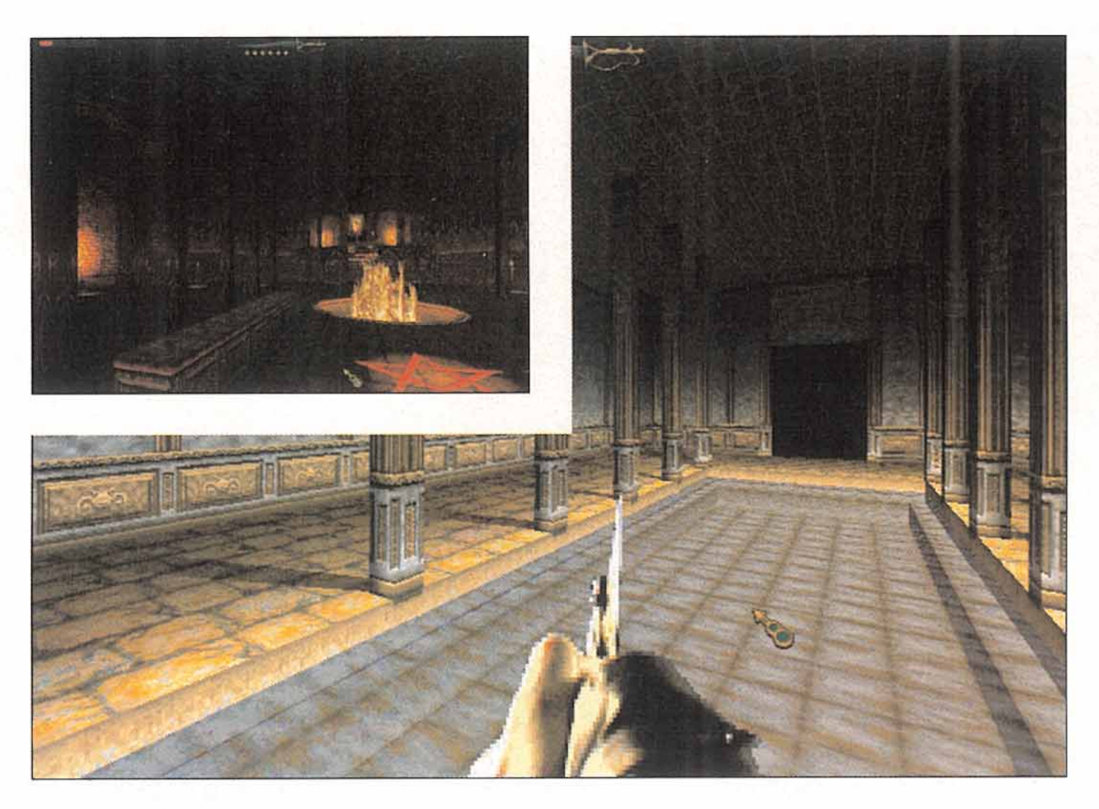


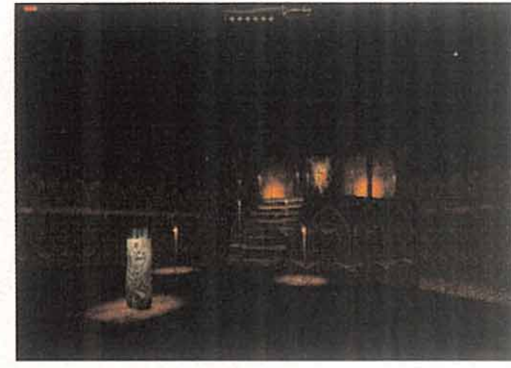
Capítulo 8

LA MARCA DE LA BESTIA

Regresé de nuevo al estudio y, desde allí, me dirigí al vestíbulo donde, nada más llegar, la runa que protegía la puerta opuesta explotó, permitiéndome acceder a una nueva parte de la casa.
Recogí la carta que el hombre del sombrero había deslizado bajo la puerta principal, y atravesé la nueva puerta abierta, hasta llegar a una sala con un pentagrama y varias velas que, al ser encendidas con las cerillas, provocaron la aparición de un terrible monstruo, cuya eliminación resultó ser un duro trabajo. Recogí la estatuilla que estaba en poder del monstruo y salí de la sala por la puerta situada frente a las ventanas.
Subí unas escaleras, para encontrar munición y una poción curativa en un pequeño armario, volví a bajar, giré a la izquierda y crucé varias puertas hasta alcanzar un nuevo armario que contenía más munición y un extraño dado. De nuevo, subí por unas escaleras, giré a la izquierda y, al otro lado de una habitación vacía, llegué a lo que debía ser, sin duda, un refectorio, en el que encontré tres pociones sobre una mesa, y algo de munición en una esquina. Un complicado laberinto de pasillos y puertas me condujo a una sala donde subí unas escaleras que me permitieron alcanzar la puerta que conducía a un nuevo patio interior. Allí, encontré una poción a la derecha de una puerta cerrada con cadenas, y crucé la puerta situada a la izquierda para alcanzar una sala en la que descubrí una poderosa arma recargable.
De regreso al patio me fijé en la presencia de unas puertas dobles, subiendo las escaleras situadas a su derecha hasta llegar a una sala, fuertemente protegida, que me permitió acceder a una nueva sección de la casa.
Al final de un pasillo encontré otra puerta que sólo se abrió al colocar la estatuilla en una hendidura, aunque antes de cruzarla me aseguré de recogerla de nuevo.





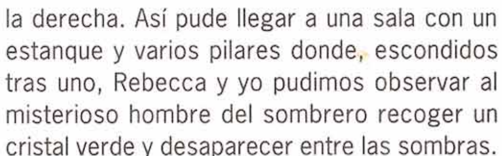


Capítulo 9

POR LOS SIETE QUE TE UNEN

Me encontraba en la biblioteca de Florentine donde, tras eliminar a un buen número de enemigos, recogí varios objetos: un pergamino sobre la historia de Cornwall, dos pergaminos más, escritos a mano, el mapa completo de la torre y una poción curativa. Me aseguré de leer todos los documentos en mi poder, regresé al pasillo y tomé la puerta situada a la derecha, llegando a un pequeño patio interior donde al acercarme a una piedra circular tuve un encuentro bastante desagradable.

De regreso a la casa giré hacia la derecha, y recorrí un pasillo hasta encontrar una nueva puerta que también necesitaba la estatuilla para ser abierta. De ese modo llegué a un nuevo pasillo, y una puerta a la izquierda me llevó a un complejo laberinto de corredores donde era muy fácil perder la orientación. Sólamente tras muchos errores descubrí el camino correcto partiendo desde la parte inferior de las escaleras: a la izquierda por los candelabros, a la derecha cruzando un charco, a la izquierda al llegar frente a un montón de escombros, abajo por las escaleras, seguir el pasillo cogiendo la primera a la derecha, seguir por el pasillo cubierto de ratas y, de nuevo, tomar la primera a la derecha. Así pude llegar a una sala con un estanque y varios pilares donde, escondidos tras uno, Rebecca y yo pudimos observar al misterioso hombre del sombrero recoger un cristal verde y desaparecer entre las sombras.

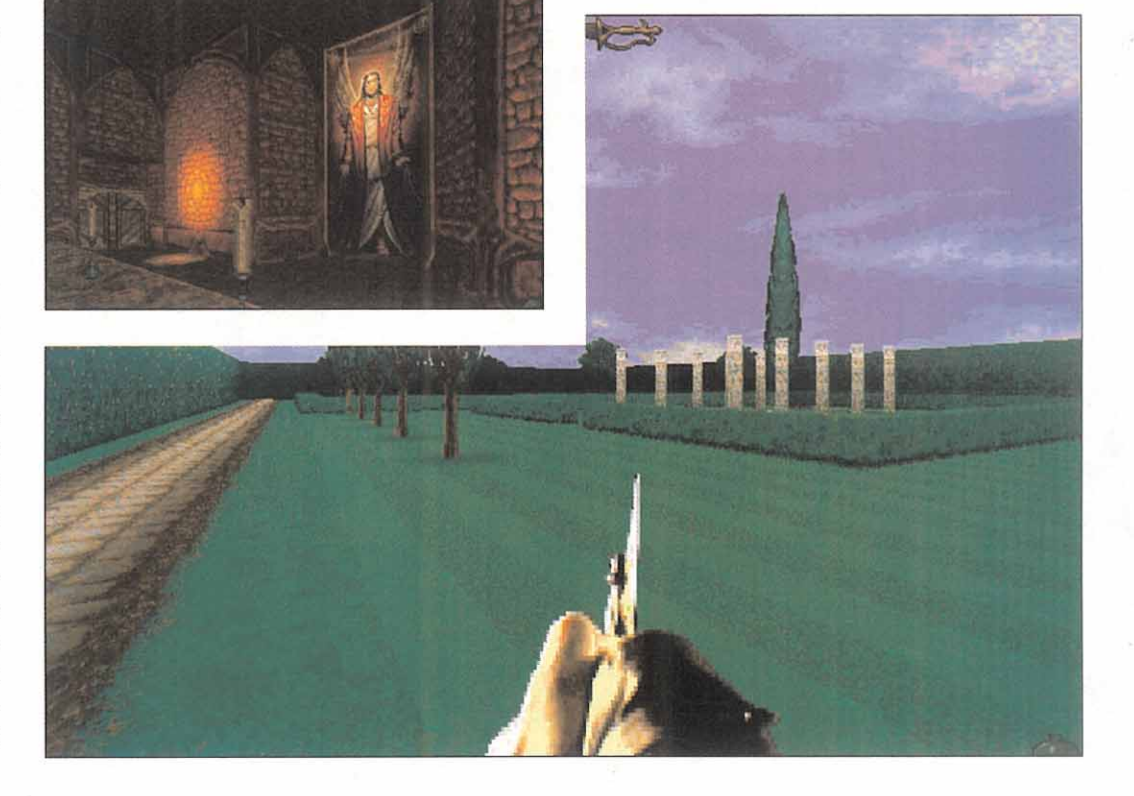


Capítulo 10

LA LLAVE DE LAS LÁGRIMAS

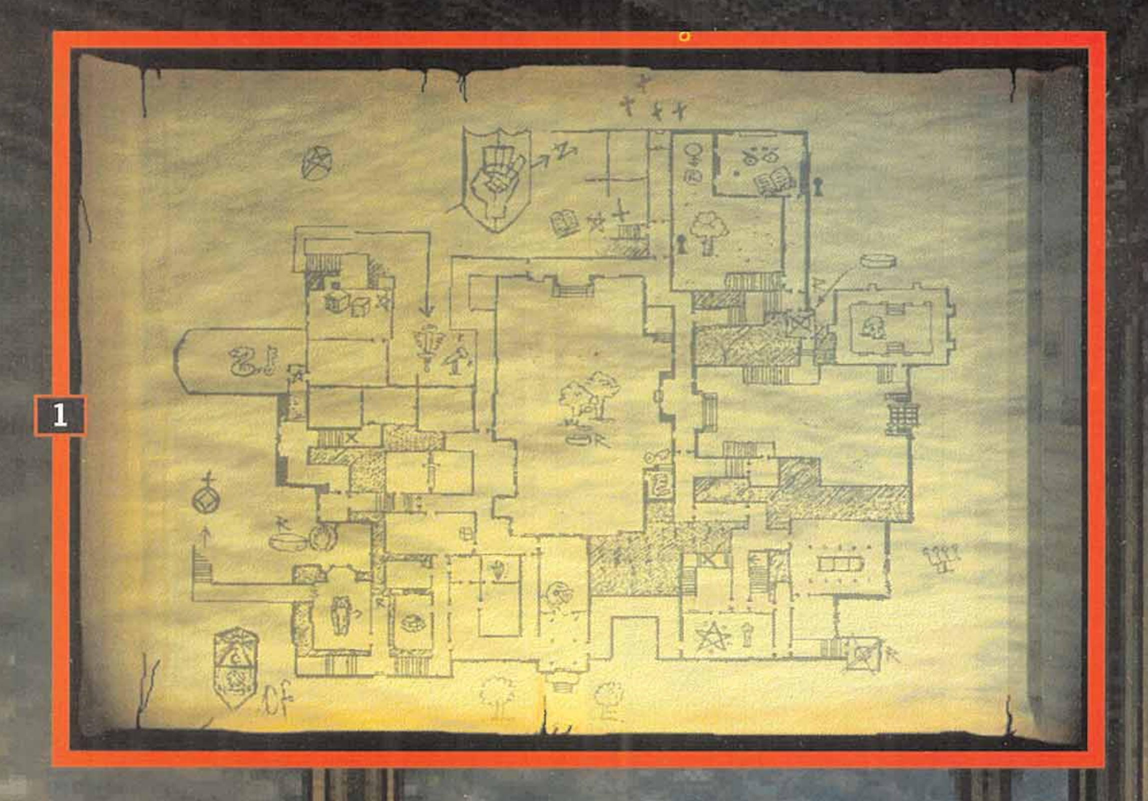
Al quedarnos de nuevo solos, tomé un cristal similar y me acerqué al altar, donde examiné la imagen del ángel y descubrí que la puerta de la izquierda se abría manipulando una palanca, colocada junto al altar. Detrás de la puerta encontré otra piedra circular que me llevó de nuevo a la torre.

Me encontraba en una zona diferente de la torre, y pronto comprendí que si quería conservar la orientación se hacía imprescindible consultar el mapa que había encontrado tiempo atrás en la casa. Mi objetivo ahora era localizar la piedra que me permitiría llegar hasta el mundo de Raquia, y según el mapa dicha piedra ►

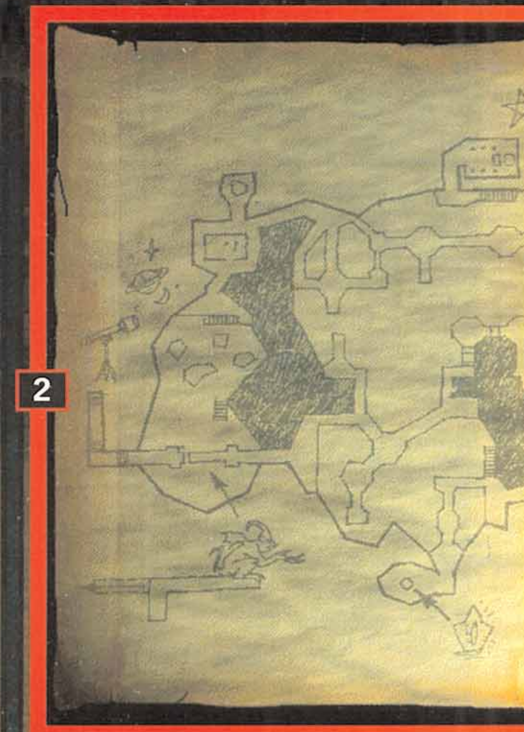




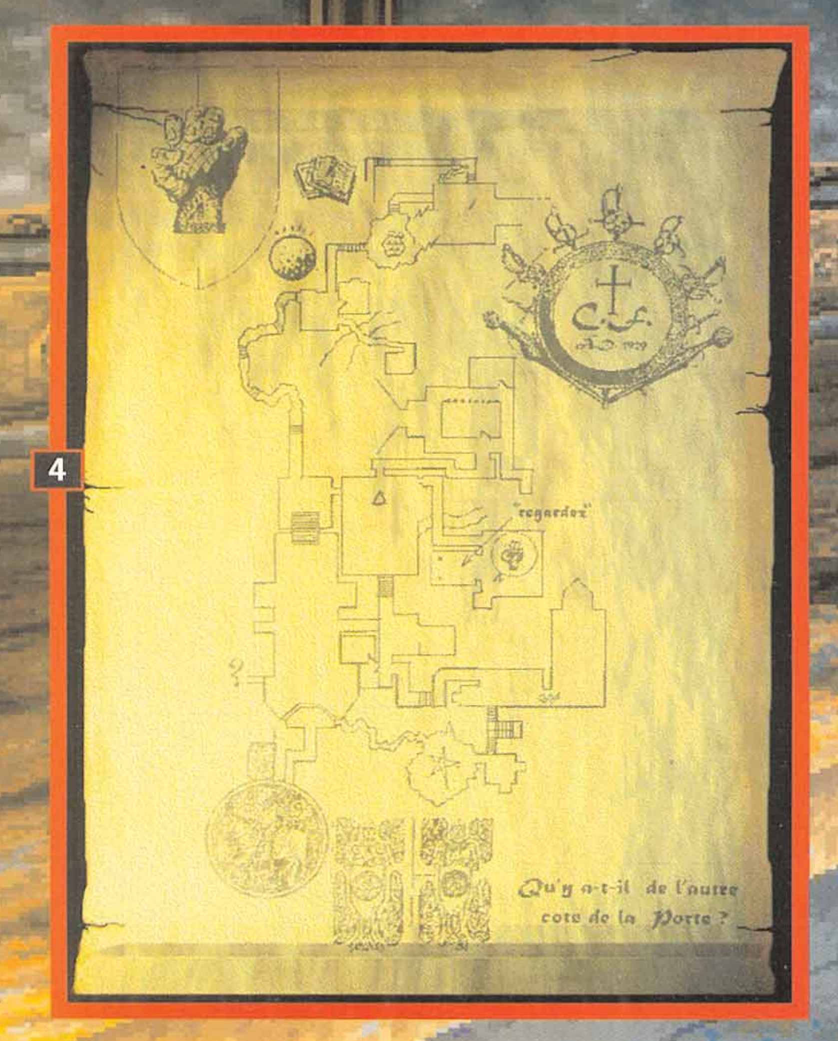
1



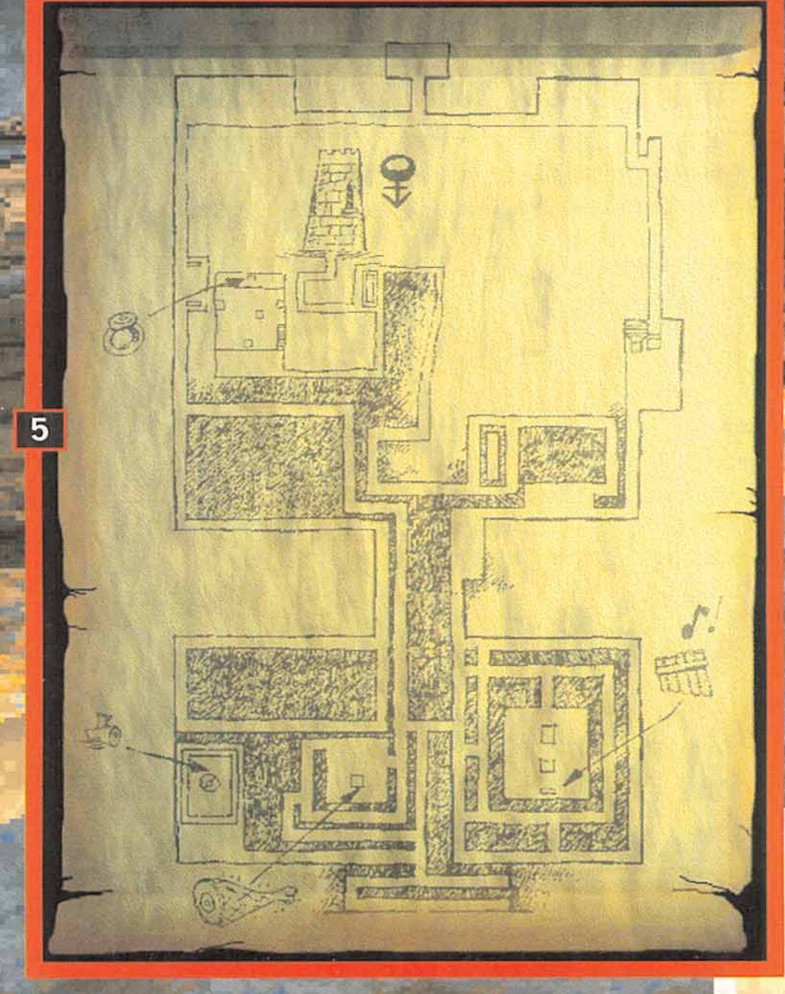
2



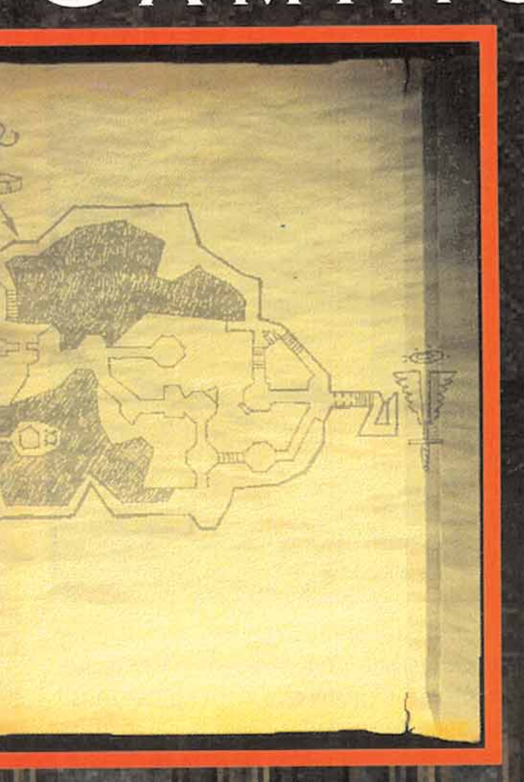
4

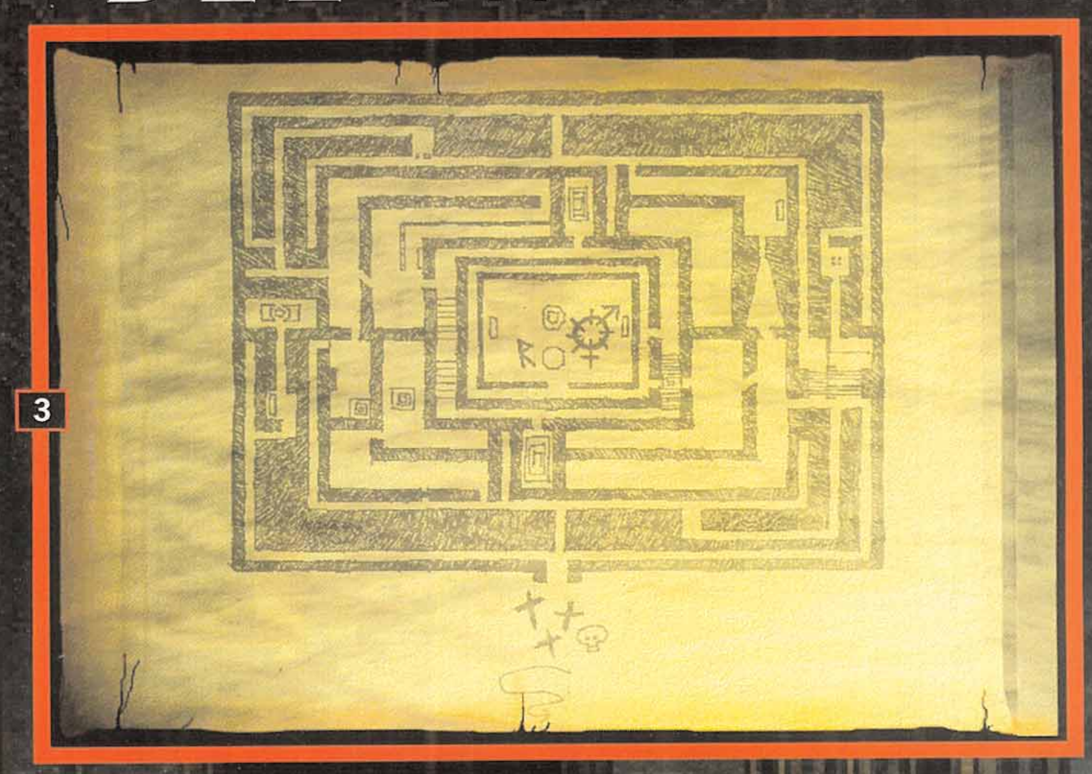


5

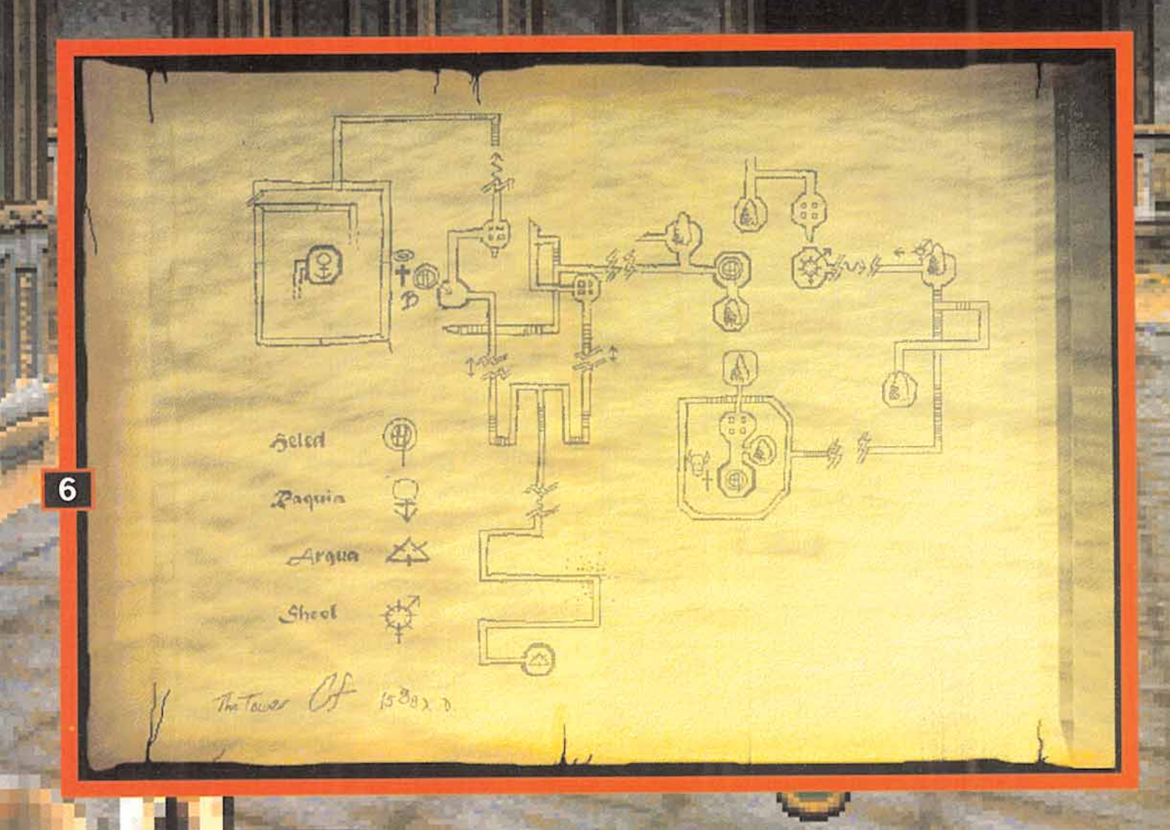


CAMINO DEL INFIERNO





3



6

El complejo laberinto y las muy diversas conexiones que existen entre los distintos niveles de realidad que forman el universo de «Realms of the Haunting», hacen de los mapas, que se encuentran disgredados por todo el juego, una referencia esencial para llevar a buen término nuestra tarea. Mención especial merece el mapa (completo) de La Torre, gracias al cual se pueden encontrar sin mayores problemas las puertas de acceso a los distintos mundos existentes. Para facilitar un poco más la consecución de nuestros objetivos, echad un vistazo general a todos estos mapas, disponibles en cualquier momento a lo largo del juego, una vez han pasado a formar parte de nuestro inventario.

1- LA CASA
2- LAS CAVERNAS
3- EL LABERINTO DEL CEMENTERIO
4- EL MAUSOLEO
5- RAQUIA
6- LA TORRE (MAPA COMPLETO)





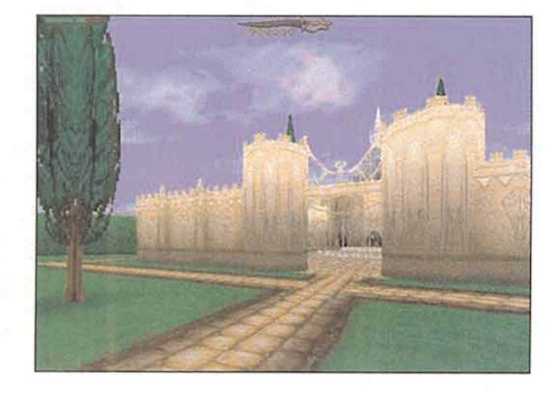
se encontraba en la esquina superior izquierda del mismo, mientras que yo me encontraba en una zona central junto a tres plataformas, una de las cuales llevaba el símbolo de Heled.

Mi aventura en Raquia comenzó en un hermoso jardín, cubierto de hierba y surcado por caminos y setos. Cogí el camino que partía de la piedra, pasé por encima de un puente y, cuando noté que el camino desaparecía, seguí andando sobre la hierba hasta encontrarlo de nuevo. Después de subir por unos escalones y atravesar una avenida rodeada de árboles pronto divisé en la distancia la figura de una torre y me dirigí hacia ella, encontrándome al poco tiempo con una criatura que, tras decir que era el espíritu de Raquia, me explicó que antes de llegar a la torre debía recorrer un laberinto y resolver allí una serie de pruebas.

El mapa del laberinto de Raquia que había encontrado en las habitaciones de Florentine me resultó de gran utilidad. La entrada del laberinto y el acceso a la torre quedaban perfectamente indicados en el mapa, así como la posición de cuatro objetos que debía recoger antes de intentar entrar en la torre.

Estos cuatro objetos eran un trozo de carne, unos tapones para los oídos, unas flautas de Pan y un anillo.

Logré hacer descender el pilar en el que se encontraba el trozo de carne usando una palanca, escondida en un banco cercano, y para conseguir los dos últimos objetos tuve que calcular con precisión la dirección de mis saltos, tras estudiar el movimiento de determinadas plataformas.



Poco después de abrir las rejas de la torre arrojé la carne, lo que calmó momentáneamente a un extraño perro guardián; entré en el edificio y, después de alcanzar el pasillo central, tomé el primer desvío hacia la derecha subiendo por dos veces unas escaleras. Llegué entonces a un largo pasillo que me llevó a una sala en la que destacaba la imponente presencia de una gran campana en el techo. Rebecca me explicó que debía alcanzar la puerta opuesta sin hacer sonar la campana y, por tanto, debía usar las plataformas allí situadas, fijas o móviles, para evitar caer al suelo.

Tuve que superar siete pruebas, situadas tras otras tantas puertas, sin hacer sonar la campana, evitando despertar al espíritu de Raquia

De ese modo llegué a una sala circular con un gran pilar en el centro y siete puertas. Detrás de cada puerta se escondía una pequeña prueba, debiendo resolverlas todas para poder seguir avanzando.

Numerando las puertas de 1 a 7, partiendo de la situada a la izquierda del pilar en el momento de entrar a la sala, y en el sentido de las agujas del reloj, la secuencia de movimientos que tuve que realizar fue la siguiente. En primer lugar me coloqué frente la puerta 1, la abrí con ayuda de las flautas de Pan y dentro encontré unas gafas y un frasco de aceite. Me puse las gafas, abrí sin hacer ruido la puerta 5 con ayuda del aceite, salté sobre un rayo de luz, que hubiera resultado invisible sin ayuda de las gafas, y caminé esquivando los otros dos rayos para alcanzar el pergamino colocado sobre la mesa. Leyendo el pergamino descubrí que la palabra de paso necesaria para atravesar la segunda puerta era "ESPÍRITU", así que la crucé, y encontré dentro un frasco caliente que, utilizado sobre el suelo de la habitación helada (puerta 4), me permitió conseguir el "Amuleto del Silencio". Me puse los tapones para los oídos para

evitar el canto de la sirena de la habitación 3, y conseguí arrebatarle la llave de plata que abría la puerta de la capilla (puerta 6).
Una vez allí me acerqué a la vidriera y cogí las siete gemas que la adornaban, colocándolas en el orden correcto sobre la estrella de siete puntas que encontré en el suelo, lo que me proporcionó una llave. Partiendo de la punta superior de la estrella, y en el sentido de las agujas del reloj, el orden de las gemas era: granate, ámbar, topacio, esmeralda, turquesa, zafiro y amatista.
Habí llegado el momento de utilizar el amuleto del silencio antes de cruzar la séptima puerta, atravesar la sala, abrir otra puerta y encontrar una poción y una gema en un pequeño armario. Al colocar la gema en la abertura del pilar central conseguí que descendiera, hasta permitirme alcanzar un puente transparente que me ayudó a abandonar la sala.
Me encontraba entonces en una habitación llena de pequeñas esferas flotantes, que formaban un camino para alcanzar una gema que, tras ser colocada en el anillo, hizo que las esferas se elevaran y explotaran.
Las puertas dobles de la sala se abrieron cuando me acerqué a ellas y, en la siguiente habitación, me subí a una plataforma donde con ayuda del anillo conseguí la ansiada "Llave de las Lágrimas".

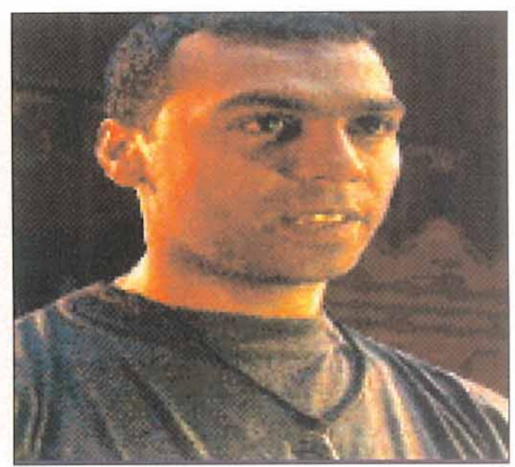


Capítulo 11

ÁNGEL CAUTIVO

Ya tenía conmigo la llave de las lágrimas pero tenía que regresar a la cámara donde estaba el espíritu prisionero de Hawk, y para ello no me quedaba más remedio que recorrer un larguísimo camino que consistía en salir de la torre de Raquia, recorrer de nuevo el laberinto, atravesar los jardines, caminar por los estrechos pasillos de la torre en busca de la piedra circular que me llevara de nuevo a la casa, para así regresar al estudio y volver a bajar por el sarcófago. Cuando por fin llegué a la habitación del mosaico encontré rápidamente la cerradura donde debía ser introducida la llave de las lágrimas, y conseguí que el espíritu de Hawk saliera de su encierro.
Las palabras de Hawk aclararon por fin muchos de los puntos oscuros de mi increíble aventura. Aunque Florentine y Belial eran ambos servidores de Satán, entre ellos había una



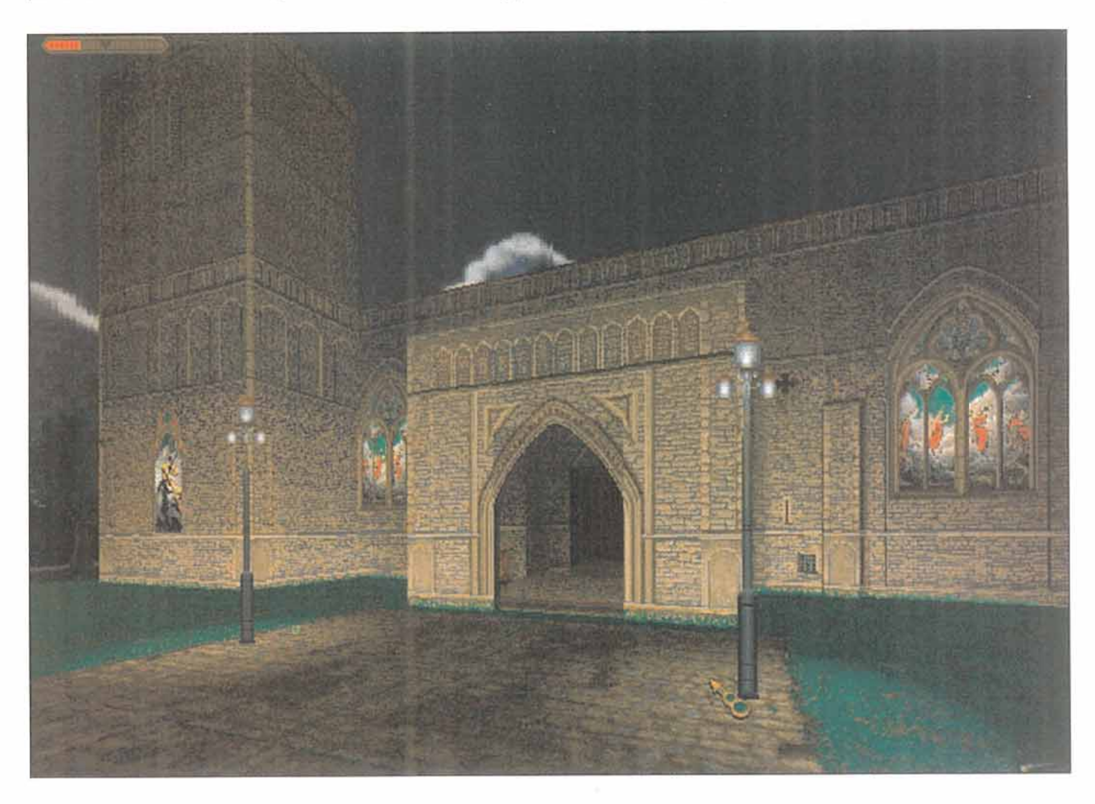


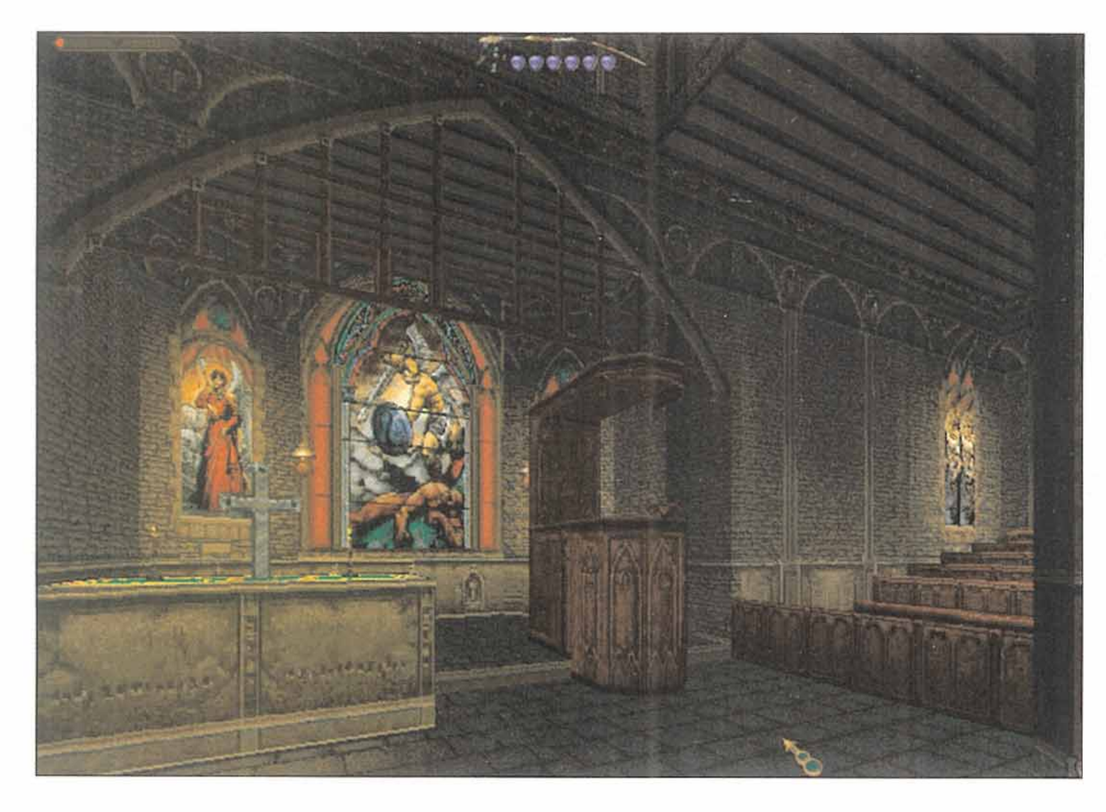
fuerte enemistad, pues los dos competían por el mismo objetivo: conseguir que Gaul (este era el nombre del misterioso hombre del sombrero) se convirtiera en el nuevo huésped que condujera al mundo hacia una nueva e interminable era de oscuridad.
La clave de todo el misterio se hallaba en la "Piedra del Alma", un objeto que controlaba el equilibrio del universo y que había sido desestabilizado cuando Florentine robó la "Espada del Dragón"; espada también conocida con el nombre de Eternidad.
El Estigma era parte de la espada, y ambos debían ser colocados de nuevo sobre la piedra, que tenía su morada en el reino de Sheol, para así devolver el equilibrio del universo y, de ese modo, salvar no solamente el alma de mi padre, sino a toda la humanidad.
Según Hawk la espada estaba escondida en algún lugar de Arqua pero antes debíamos visitar el lugar "donde reinaba San Miguel".

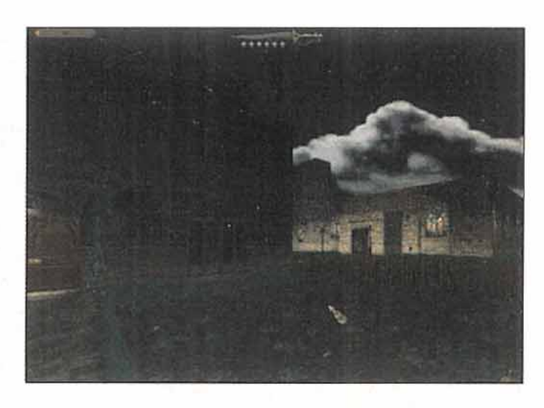
Capítulo 12

SAN MIGUEL

Más allá de la cerradura para la llave de las lágrimas había unas escaleras que nos permitieron alcanzar una nueva piedra circular. Fuimos trasladados a un lugar situado junto a dos edificios, que eran sin duda la rectoría y la ►









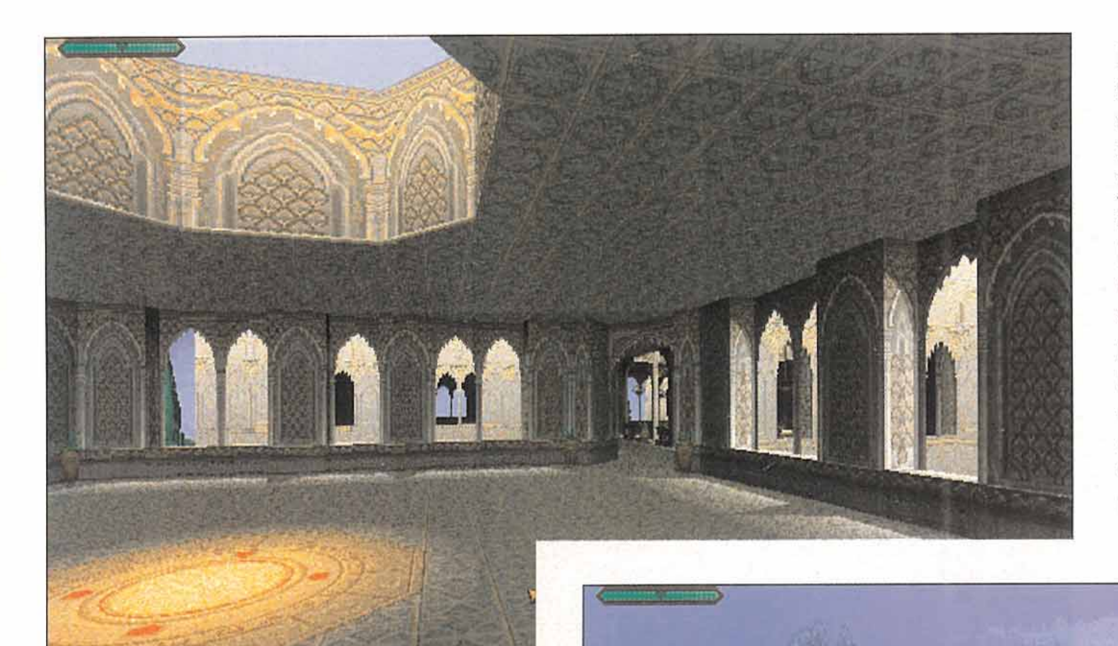
parroquia de San Miguel, los lugares en los que mi padre residió y trabajó hasta su muerte.
Nada más entrar en la rectoría giré hacia la izquierda y, dentro de un armario, encontré una antorcha que me permitió ver unos símbolos verdes colocados en diversos lugares de la casa, que de otro modo hubieran permanecido invisibles. También encontré una vara recargable bajo la alfombra de la entrada, que me ayudó a dispersar los signos colocados en algunas puertas del edificio.
La puerta situada al fondo del pasillo y a la derecha me trasladó a la bodega. Frente a unas puertas ricamente decoradas encontré una vela, que encendí con las cerillas, y después de eliminar el signo de una puerta con ayuda de la vara la crucé, hasta llegar a una habitación que parecía ser un laboratorio donde encontré una llave que abría las puertas adornadas de la bodega, y una poción.
De regreso al vestíbulo hice desaparecer el signo rojo para acceder a una sala con un televisor, e hice lo mismo con el signo verde colocado a la izquierda de la puerta principal de la casa. De ese modo llegué a la cocina, encontré una llave en el frigorífico y, después de eliminar dos signos, atravesé la puerta del fondo para llegar a una habitación vacía. La crucé, subí las escaleras a mi derecha y, una vez arriba, abrí la segunda puerta a la izquierda para, cruzando otra habitación vacía y un baño, , para llegar a un dormitorio donde encontré una llave plateada en la mesilla de noche.
De regreso al pasillo una nueva puerta me llevó a un dormitorio muy descuidado en el que descubrí una puerta protegida por un signo verde dentro del armario de la ropa. Detrás había una habitación con otro signo verde, y dos pequeños armarios; dentro de uno de ellos encontré otra llave.
Regresé al pasillo, bajé las escaleras y crucé la puerta de la derecha para llegar a una sala de estar, donde encontré tres libros en una de las estanterías. Dentro del libro de color marrón (otro diario de Florentine) había un importante objeto, la llave de la torre de la iglesia. Era el momento de abandonar la rectoría y entrar en la iglesia pero, para ello, tuve que eliminar al monstruo que apareció al acercarme a la puerta, coger la moneda que estaba en su poder e introducirla en el cepillo de las limosnas. Una vez dentro encontré una libreta en el púlpito, me acerqué a las vidrieras situadas detrás del altar para recoger dos plumas y, después de abrir la puerta de la torre con su llave, examiné las salas situadas en el interior, descubriendo una tiara y una llave. La llave abría la puerta de la pequeña capilla situada cerca del altar. Al colocar sobre la estatua la tiara y la pluma verde, una cámara secreta en la pared se abrió, revelando el escondite del casco de Aelf.

La combinación de la tiara y la pluma verde, sobre la estatua, era la clave para acceder a una cámara oculta, en la que se encontraba el casco de Aelf

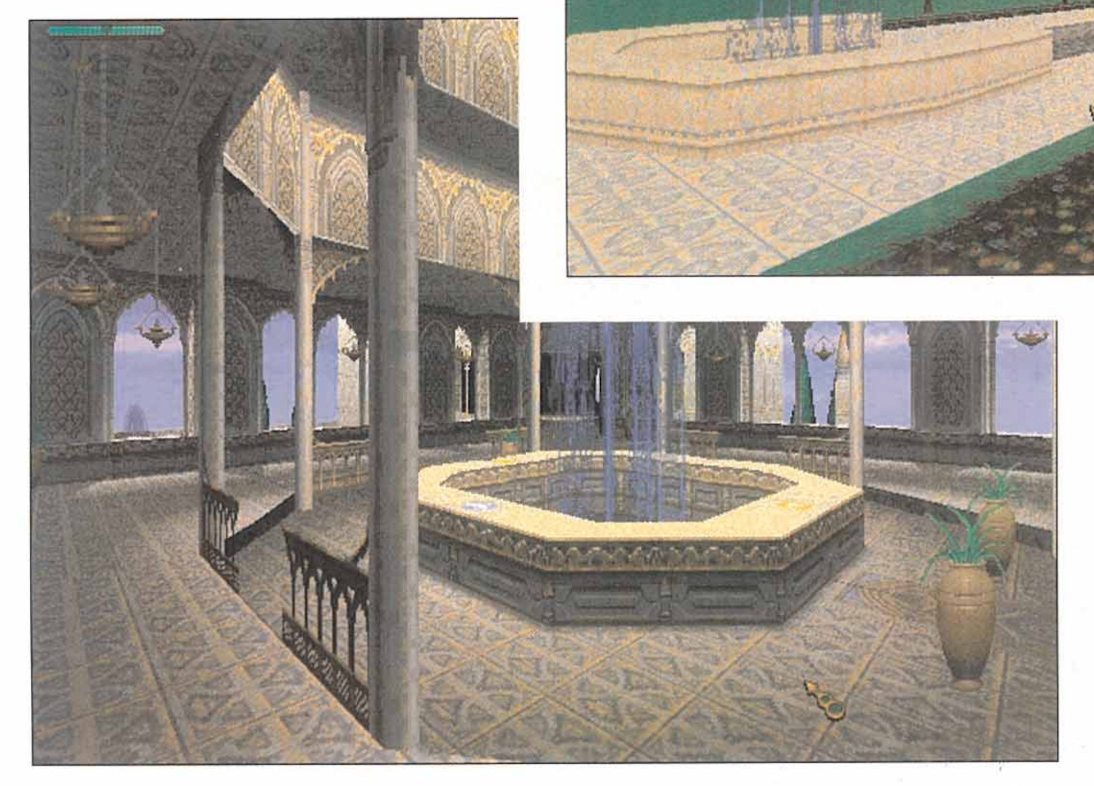
Capítulo 13

LA ESPADA DEL DRAGÓN

Después de recoger dos pociones más, utilicé la piedra circular situada en el exterior de la iglesia; regresé a la torre y, con ayuda del mapa, localicé la entrada de Arqua en la esquina inferior izquierda.
Al llegar a Argua descubrí que todos los objetos que llevaba conmigo habían desaparecido, y que solo tenía un pergamino que explicaba que, para conseguir la Espada del Dragón debía superar una serie de peligrosas pruebas.
Abandoné el largo pasillo por una de sus cuatro puertas, caminé hacia el centro de la casa y utilicé un transportador de



Las habitaciones contenían varios objetos y una serie de placas con un mensaje, que sólamente quedaba a la vista al examinarlas con la lupa. Encontré un cilindro y un pedernal, y los usé juntos; hice lo mismo con un mortero y un mazo y, luego, encontré una pipa de agua en un panel con la inscripción "TRITURA". Combiné el cuenco y el frasco para conseguir la nieve, y encontré un abanico que utilicé para abrir la placa sin inscripción y hacerme con un pergamino que examiné con la lupa. Luego, utilicé el pergamino con la combinación cilindro–pedernal sobre la placa con la inscripción "QUEMA", para conseguir la yesca; usé el cilindro con la yesca para hacerla arder, combiné la nieve con aquel para encontrar el ámbar color rojo que me llevó al segundo piso, donde debía superar las pruebas. En torno a la fuente había cuatro placas, dos transportadores y las puertas cerradas de cuatro salas. Utilicé los transportadores para conseguir una lupa y un cáliz, que llené con agua de la fuente para despejar el acceso a las cuatro habitaciones.



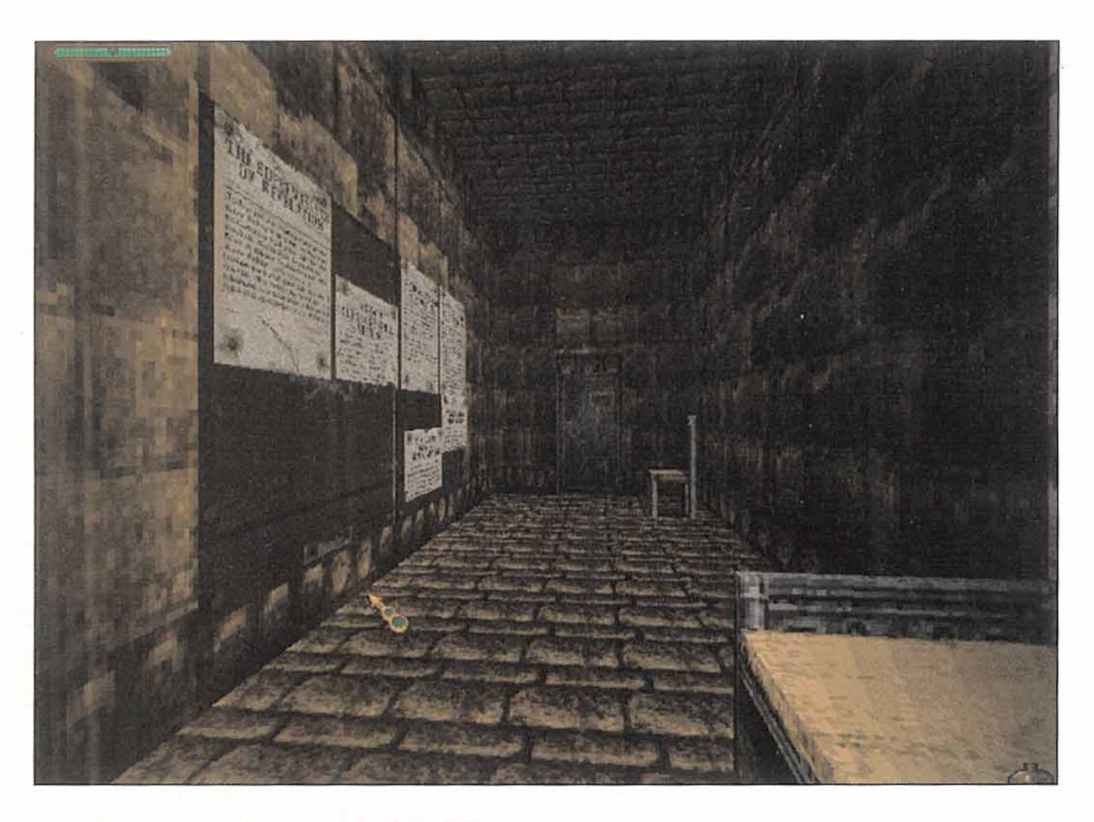
detrás de la placa con el rótulo "BONG" y, finalmente, combiné el ámbar con el mortero–mazo para conseguir el incienso.

Debía, entonces, colocar los objetos correctos sobre las placas de la fuente (el abanico sobre la nube, el incienso sobre el cuadrado, la nieve sobre la línea ondulada y la yesca ardiendo sobre el fuego). Finalmente combiné la nieve con la pipa de agua, el incienso, la yesca ardiendo y el abanico para conseguir una ofrenda que, colocada sobre la fuente, me permitió conseguir la ansiada Espada del Dragón, Eternidad.

Capítulo 14

ALMAS VENGATIVAS

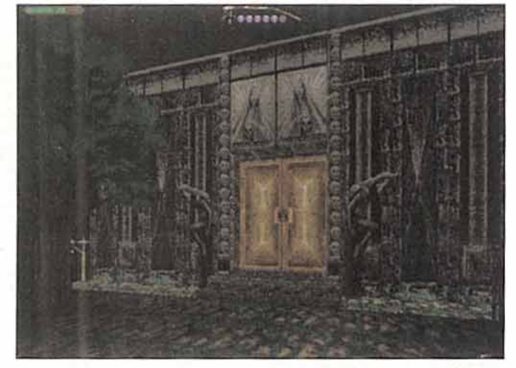
El transportador blanco me llevó a la planta baja de la casa y, desde allí, regresé a la piedra circular que me llevó a la torre, donde localicé la primera por la que había llegado. Pero, desgraciadamente, Belial me estaba esperando y, después de arrebatarme el Estigma y la espada, que tanto trabajo me había costado conseguir, me encerró en una oscura mazmorra. Desesperado, no encontré nada mejor que hacer que leer los recortes de periódicos colocados sobre un panel cuando, para mi sorpresa, Rebecca apareció al otro lado de la puerta de la celda y me devolvió la libertad.



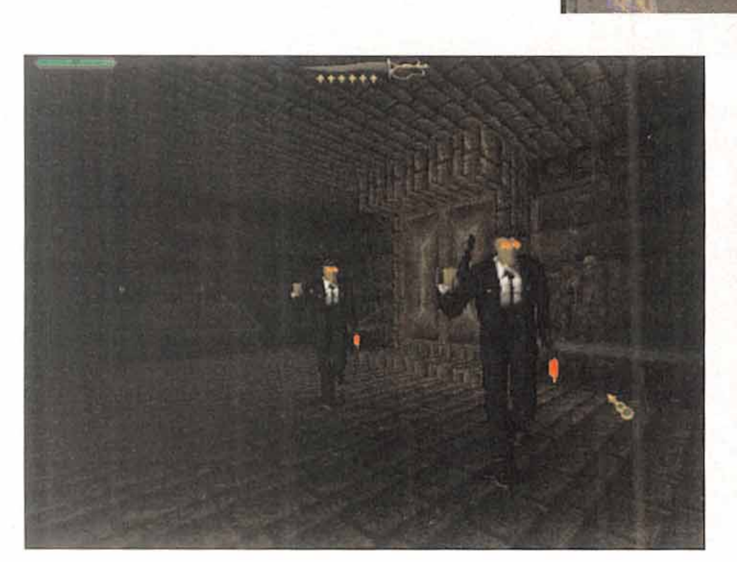
Capítulo 15

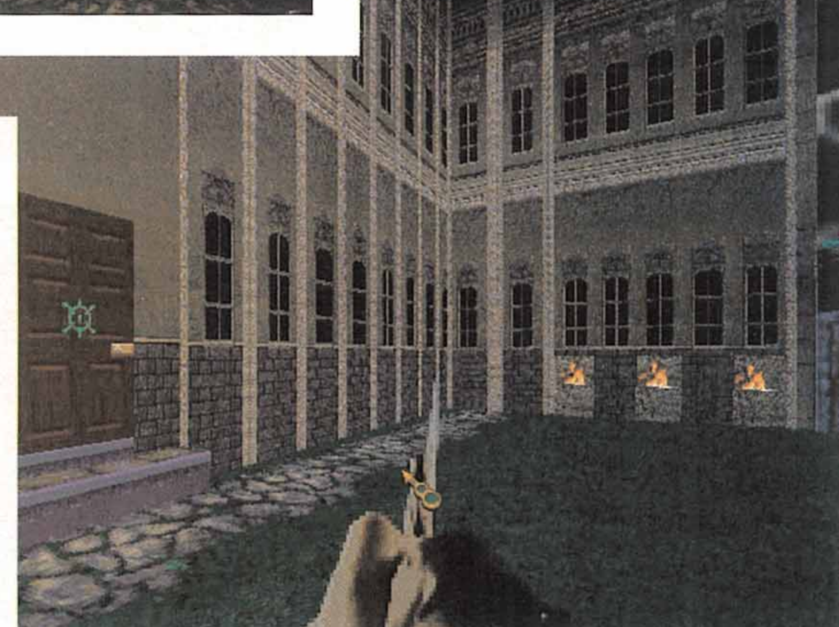
DONDE YACE LA MUERTE

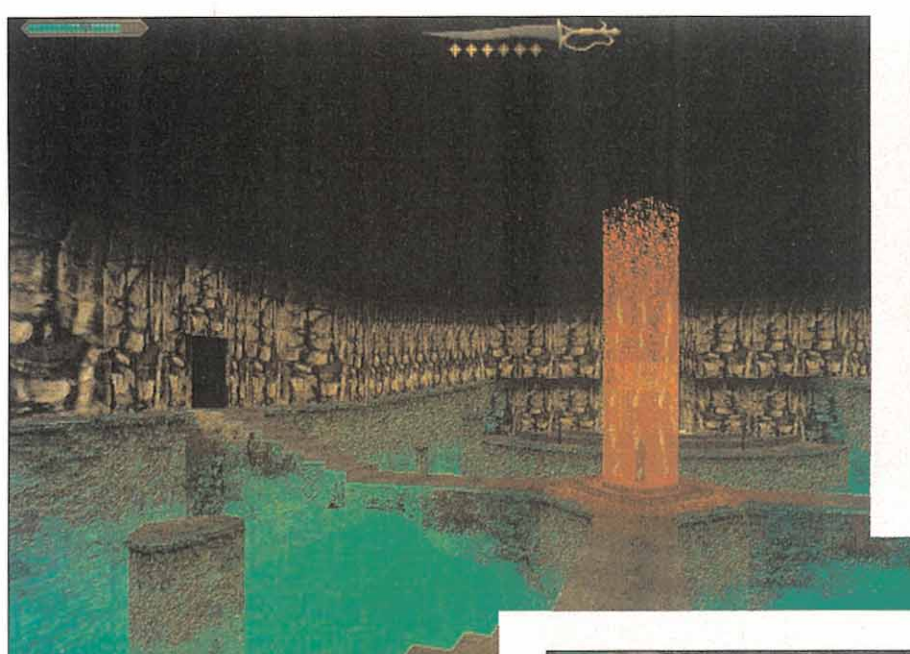
Recogí todos los recortes, abandoné la celda y, una vez en el pasillo, crucé una segunda puerta a la izquierda, donde encontré varias pociones, gran cantidad de munición, un mapa y otro diario de Florentine. Una vez fuera seguí por la izquierda hasta subir unas escaleras que conducían a una tumba y, desde allí, conseguí regresar al exterior.
Tuve que atravesar un cementerio, descubriendo un camino que conducía de nuevo a la casa; para abrir la puerta que estaba frente a mí lo único que tuve que hacer fue colocar los tres diarios de Florentine sobre los bloques de piedra en llamas.

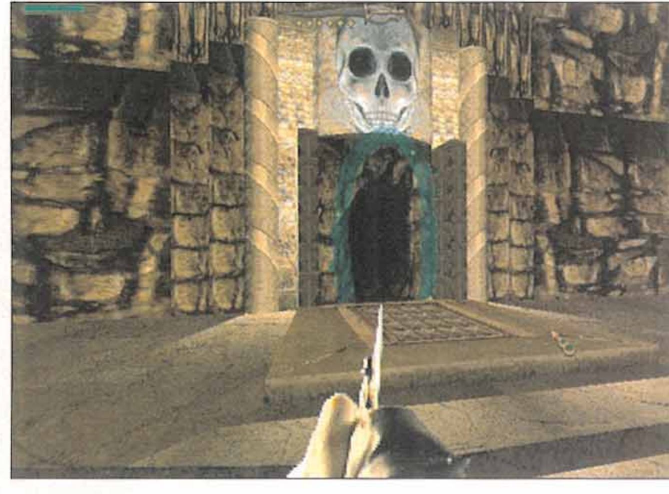














Capítulo 16

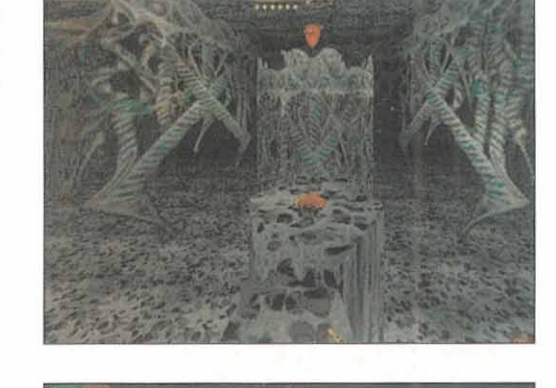
LA PUERTA

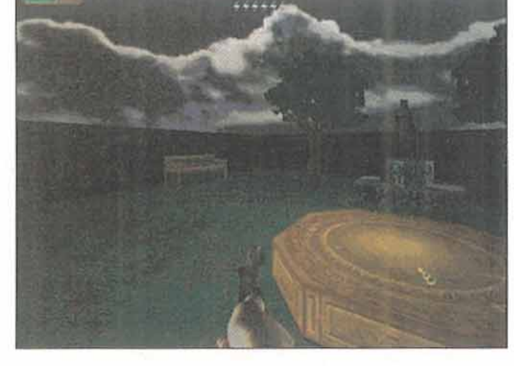
Después de atravesar un túnel llegué a un laberinto, en el que me resultó de gran utilidad el mapa que había encontrado en la celda; no me resultó, así, difícil encontrar una piedra circular en el centro del laberinto, para llegar después a una nueva zona de la torre.

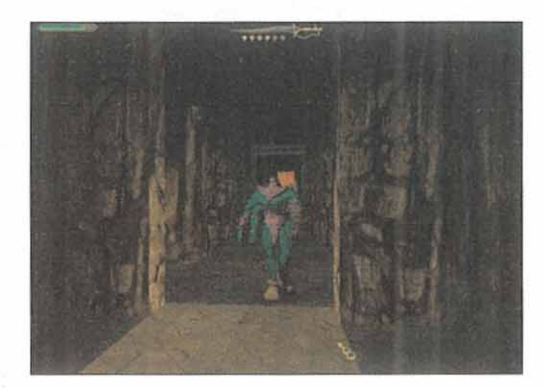
Mi objetivo era dirigirme a Sheol para localizar la piedra del alma y, ya que me encontraba en el extremo inferior derecho de la torre, examiné el mapa para intentar localizar la entrada de este mundo.

La piedra no funcionaba, pues no tenía la Espada del Dragón en mi poder, pero me fijé en la existencia de una plataforma junto a la piedra que, al saltar sobre ella, me condujo a una zona de la torre no recogida en el mapa, donde detrás de un portal azul encontré la espada y el Estigma que Belial me había robado. Ahora nada me impedía regresar a la piedra y usarla para llegar a Sheol.

Una vez en Sheol me acerqué a un arco brillante; tras una conversación con Abbadon, el guardián de la puerta, atravesé el arco para llegar a un extraño lugar donde, nada más acercarme a los muros exteriores, el suelo circular del centro se elevó hasta formar un gran pilar. Para hacerlo bajar de nuevo y escapar de allí tenía que introducir dieciseis cerebros en una máquina, situada en el perímetro exterior de la cueva.







Cinco de los cerebros estaban en la misma cueva, dos junto a la máquina, y otros tres en diversos puntos pero, para poder conseguir los otros once, era necesario explorar el laberinto de pasillos situado detrás de las puertas de la cueva.

De los once cerebros, cuatro se encontraban al final de pasadizos sin salida, y los otros siete, estaban situados en cuatro cuevas, fácilmente reconocibles por poseer tres entradas y un corazón en lo alto de un pilar.

Después de eliminar un horrible monstruo y regresar al arco, descubrí para mi sorpresa que Florentine, que se había disfrazado fingiendo ser el guardián, estaba peleando con Rebecca. La joven tuvo que reconocer que había sido discípula, y amante, de Florentine en el pasado, y que me había acompañado durante mi aventura para satisfacer sus propios intereses. Cuando estaba intentando asimilar la traición de Rebecca, repentinamente, me vi de nuevo solo en una gran sala con una urna en el centro, en cuyo interior estaba prisionero el auténtico Abbadon.

La solución a esta nueva prueba resultó ser bastante simple. En la sala había tres puentes que conducían a otras tantas salidas, una ancha y dos estrechas, y un cuarto camino que seguía hasta un trono. Tenía que encontrar y destruir dieciseis espejos, doce de ellos situados en diversos puntos de los dos túneles concéntricos que rodeaban la sala, y otros cuatro que se encontraban junto a la salida ancha para, finalmente, acercarme al trono y descubrir la ansiada puerta.

Capítulo 17

PADRE DE MENTIRAS

Al cruzar de nuevo la puerta, y tras una conversación con Hawk, llegué a una cueva con ocho pequeñas salas laterales. Al poco tiempo de comenzar a moverme por la cueva unas llamas surgieron de la puerta, impidiéndome retroceder. Si quería volver a utilizar la puerta para llegar hasta la Piedra del Alma tenía que resolver las pruebas que se ocultaban en las ocho salas laterales.
En cada sala había un dial con ocho posiciones, inicialmente protegido por un campo de fuerza, que solamente desaparecería al resolver la prueba oculta en una puerta cercana.
Estas son las pruebas que tuve que superar:

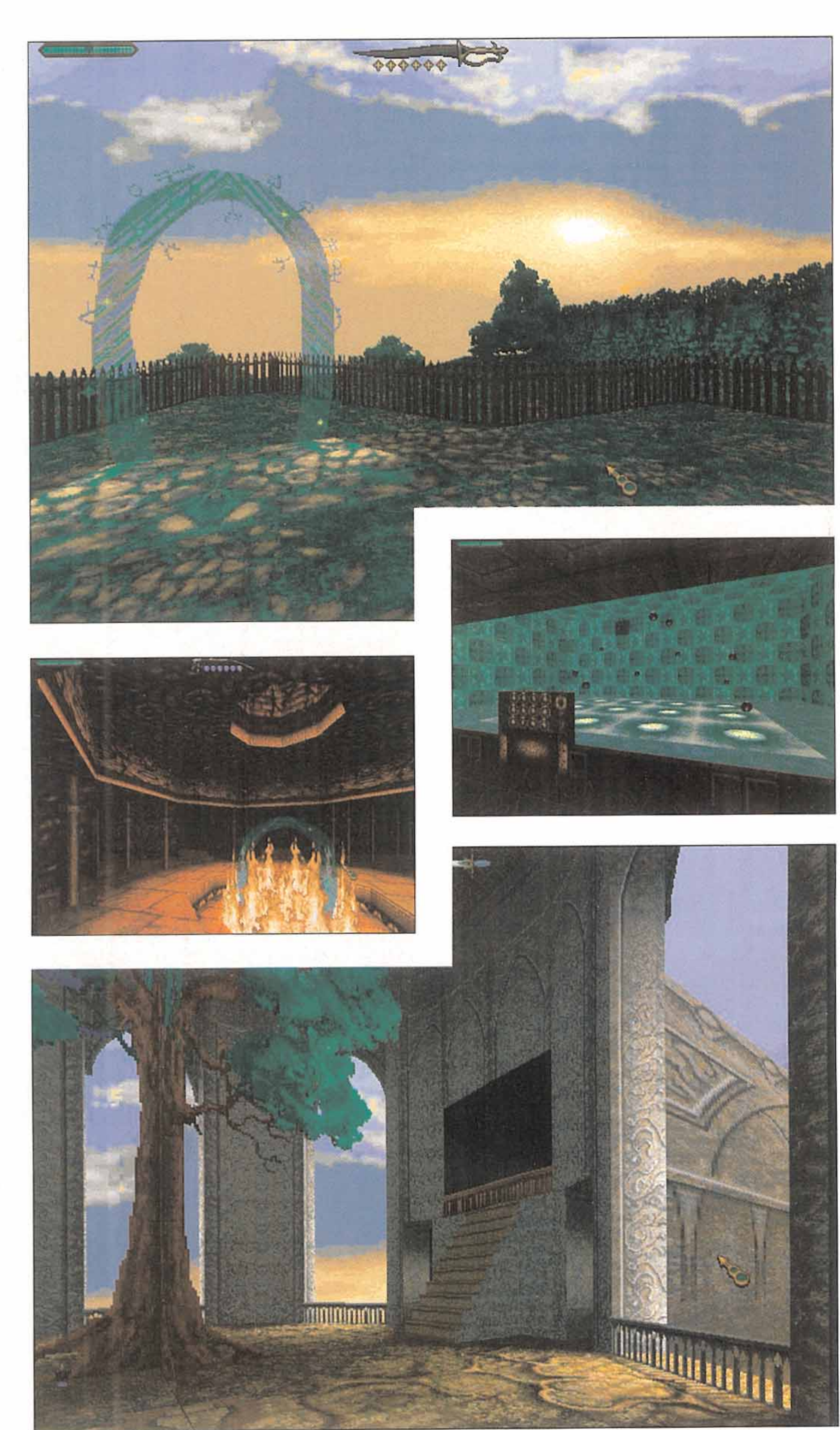
CUADRÍCULA. Colocándome frente a la tercera baldosa por la izquierda, el recorrido correcto era A-A-A-A-I-I-A-A-D-D-D (donde A significa adelante, I, izquierda y D, derecha) para llegar hasta un campo de fuerza, que destruí disparando.

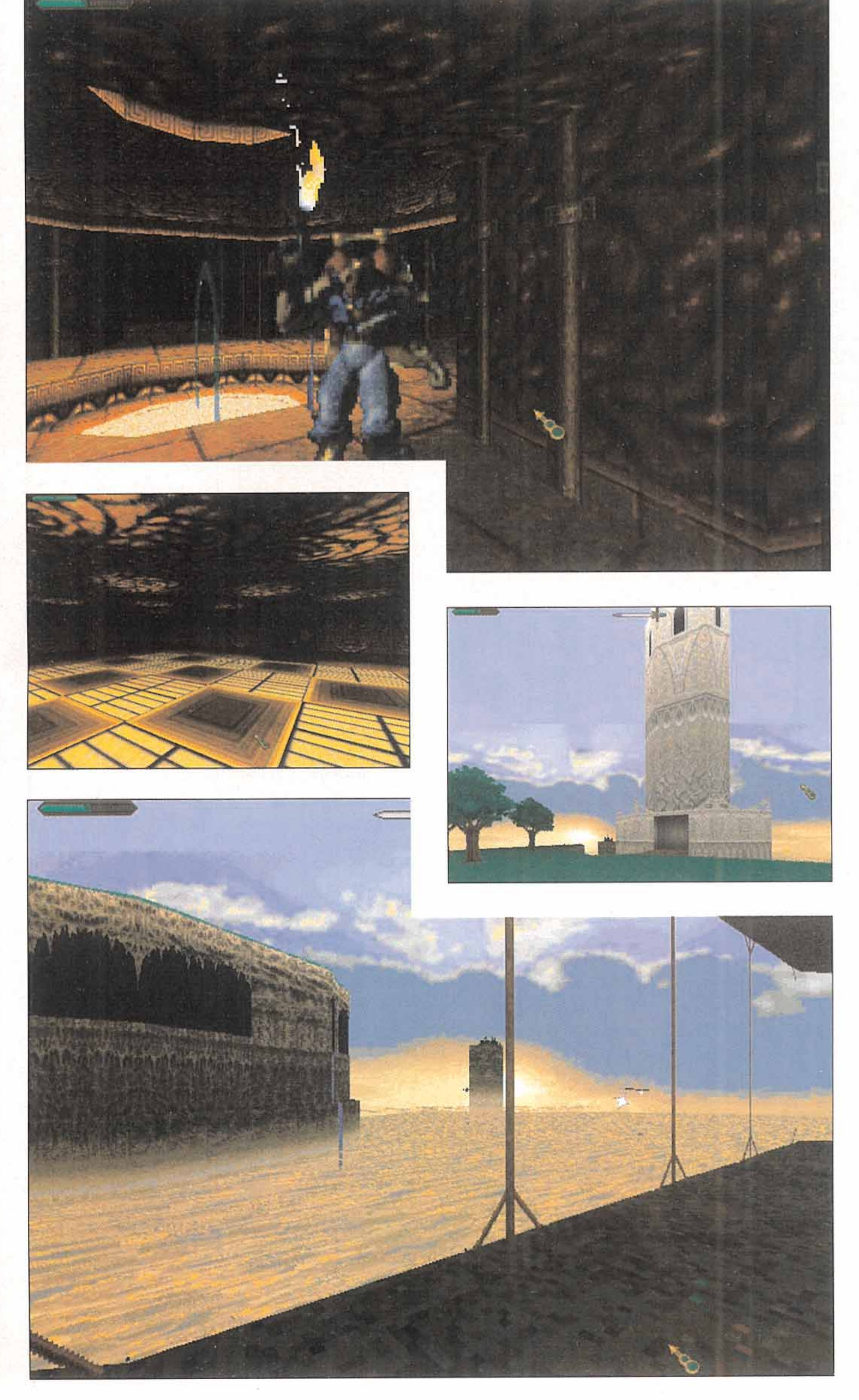
LABERINTO DE ESPEJOS. Tuve que localizar el símbolo de una mano dentro de un círculo, activarlo y regresar al punto de partida.

ESFERAS GIRATORIAS. En esta prueba era necesario girar unas esferas, para que las bolas de fuego que eran disparadas al pulsar un botón, rebotaran adecuadamente en las esferas y entrasen por la abertura de la pared.
Había doce diales, que controlaban la posición de las esferas, y cada uno tenía ocho posiciones. Numerando los diales de izquierda a derecha, y de arriba a abajo, y las posiciones de los diales de 1 a 7, comenzando por arriba y en el sentido de las agujas del reloj, la posición correcta de los diales era 1-1-5-1-3-6-1-8-1-8-8-7.

CINCO MANOS Y UN LABERINTO. Aquí tuve que activar la mano derecha de la fila superior, y la mano izquierda de la fila inferior para, a continuación, entrar en un laberinto, encontrar una plataforma y pulsar un botón.

DISPARAR A LAS GEMAS. Era necesario disparar contra una pared, para así revelar todas las gemas y, luego, orientar el arma para destruirlas, una por una.

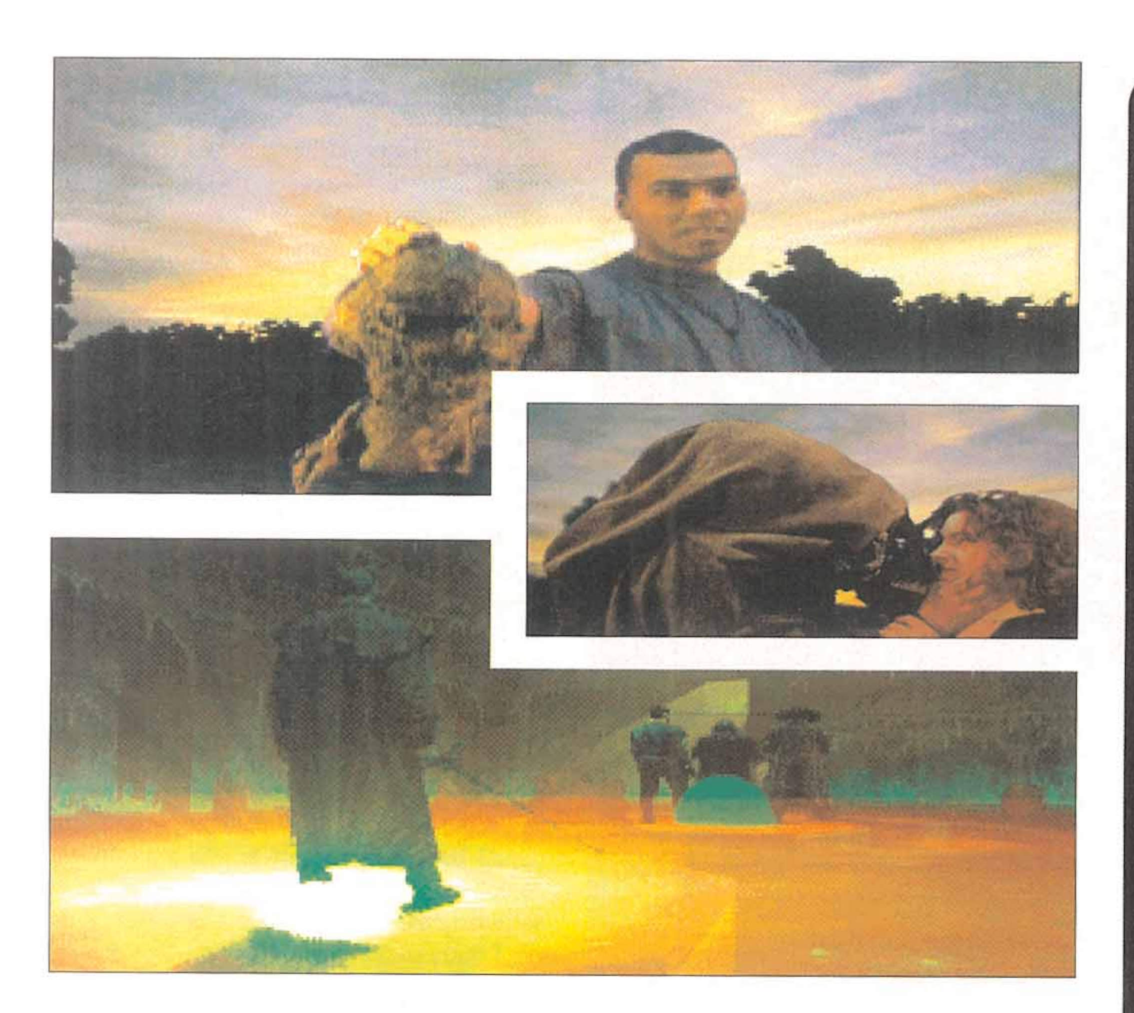


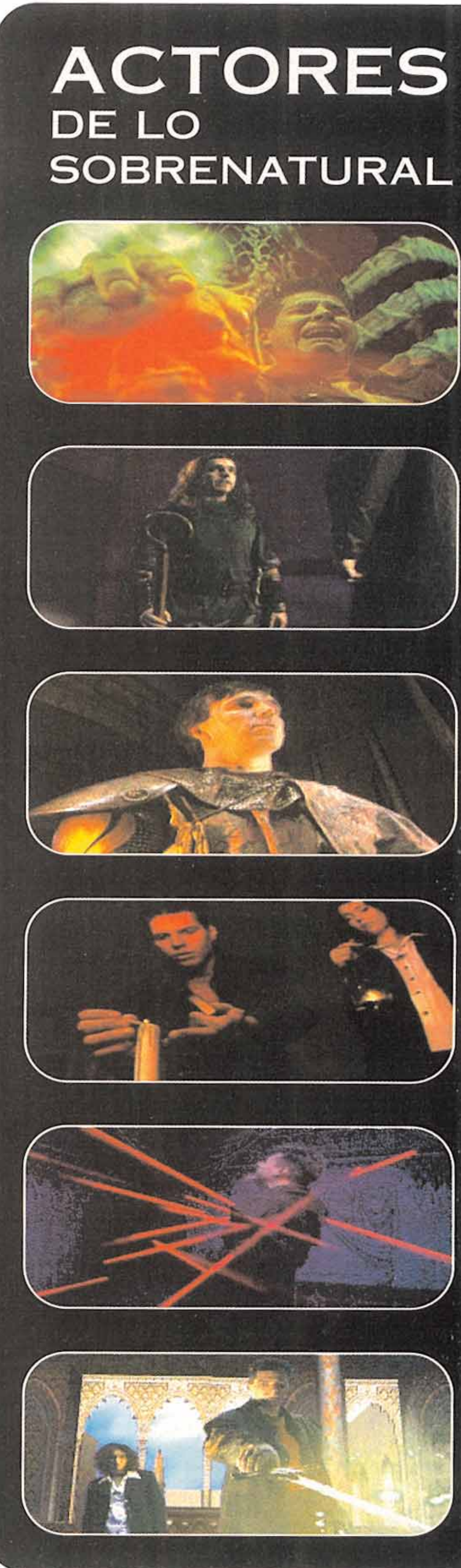


ENCONTRAR LOS HUECOS. Se trataba de mover bloques de piedra con ayuda de siete palancas, de manera que quedara un hueco libre en la parte inferior por donde disparar el arma y, luego, repetir el proceso dejando libre la parte superior. Colocándome frente a las palancas, la solución más simple consistía en pulsar primero las números 2–3–5–7, y luego, 2–5–6.

DISPARAR A LOS ESPEJOS. Teniendo mucho cuidado para no pisar las zonas iluminadas del suelo, había que localizar un espejo que no estaba protegido por un campo de fuerza, disparar contra él y repetir el proceso hasta destruir cuatro, en total.
Después bastaba con llegar hasta la zona situada frente a la puerta de entrada, y subirse al pedestal.

HACER UN CAMINO. Con ayuda de unos interruptores había que mover ciertos bloques de piedra, para crear un camino seguro hasta llegar la puerta del lado opuesto de la sala, donde bastaba con activar una mano para completar la prueba, teniendo en cuenta que se podía pasar de un bloque a otro que estuviera unido sólo por una esquina.
Con las ocho pruebas superadas, todos los diales de las salas habían quedado libres; bastaba con moverlos hasta que la flecha apuntara hacia abajo, para conseguir que la luz de cada dial se apagara y, finalmente, las llamas que impedían el acceso a la puerta desaparecieran. Pero, en el último instante, una peligrosa criatura armada con un lanzallamas apareció de improviso, y aunque no fue fácil, conseguí derrotarla y arrebatarle el "Escudo de la Perdición".
Crucé la puerta dos veces, atravesé un puente y llegué al patio interior de un castillo donde, después de encontrar dos pociones, a la izquierda de la puerta principal, me dirigí al centro, y cuando descubrí que Rebecca yacía junto a unas rocas fui sorprendido por el malvado Belial.
Ya era hora de acabar con tan diabólico personaje y poner fin a todos sus desmanes, así que me oculté detrás de una roca que me protegía de sus ataques, y disparé las armas más potentes que tenía a mi alcance hasta verle caer al el suelo.
Ya solo me quedaba explorar la torre, para encontrar una poción al pie de un árbol, localizar el hemisferio verde y utilizar sobre el mismo la Espada del Dragón.





Capítulo 18

RAYOS

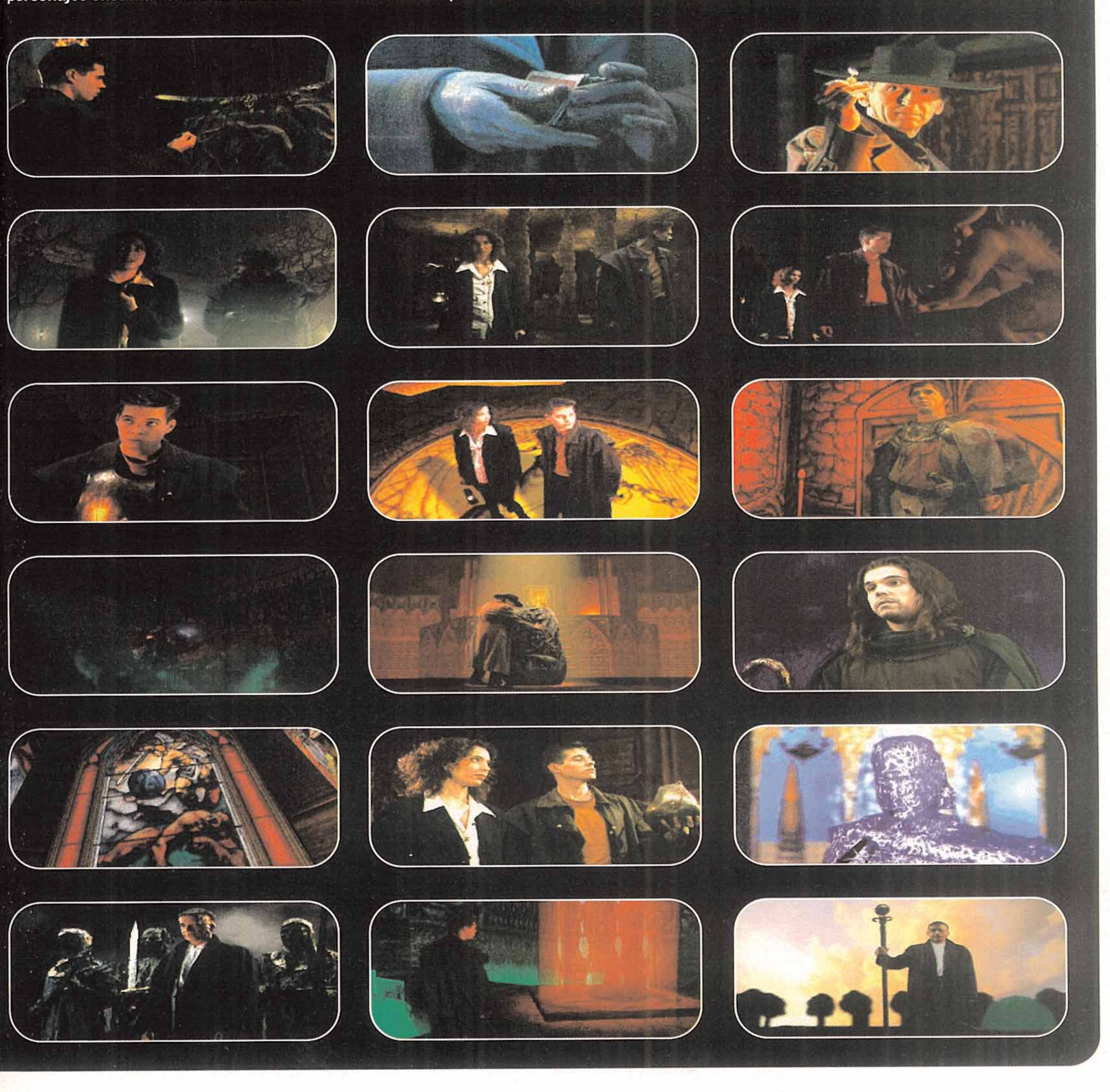
El camino frente a mí no ofrecía dudas. Después de encontrar una poción fui recorriendo varias cavernas hasta cruzar un río. Allí, comencé a recorrer un largo camino de madera, crucé un puente, encontré otra poción en una nueva caverna y seguí caminando a través de unas cavernas débilmente iluminadas hasta encontrar la última piedra circular.
Me cuesta recordar las últimas escenas de mi aventura, y debo reconocer que estoy comenzando a olvidar algunas palabras e imágenes. Recuerdo perfectamente haber llegado a la sala de la Piedra del Alma, así como haber tenido un último y terrible encuentro con Florentine y Gaul; un encuentro que se resolvió de manera inesperada, y que me permitió colocar el Estigma en su lugar, para finalmente restablecer el equilibrio del universo introduciendo la Espada del Dragón en la Piedra del Alma.
También recuerdo que, sin saber cómo, me encontré de nuevo en la casa maldita, y que después de atravesar corriendo sus odiados pasillos conseguí llegar hasta la puerta de entrada, acabar con la última de las criaturas del mal y salir al exterior pocos minutos antes de que la casa fuera engullida por la tierra, dejando en su lugar un montón de cenizas humeantes.
Nadie, hasta ahora, ha querido creer en mi ni en mi historia, pero os juro que la casa existió y que la sigo viendo con una aterradora claridad en mis pesadillas.

Me cuesta recordar con claridad los últimos momentos de mi aventura pero, si algo recuerdo perfectamente, es haber llegado a la sala de la Piedra del Alma

P.J.R.

La estructura de la aventura, en diversos episodios que anticipan sus contenidos y objetivos primarios en secuencias cinemáticas de vídeo real, forma, en los últimos momentos del juego, una auténtica película dotada de una intensidad narrativa notable, donde diversos personajes encarnan todas las caras de la cruel contienda que forma el guión de la misma, en la que el bien y el mal, una vez más, libran una feroz y tremenda batalla.

Estas son sólo algunas de las escenas más representativas de esta "película", en la que asumimos el protagonismo, y la responsabilidad de salvar a toda la humanidad de una época de oscuridad eterna.





Raquia, Arqua, Heled y Sheol siempre estuvieron conectadas entre sí, pero el acceso a La Torre se cerró cuando se desencadenaron todas las fuerzas del Mal, que se extendieron por nuestro mundo

Aelf, Hawk, Florentine, Belial, Gaul, Rebecca... yo mismo, sólo éramos actores, que encarnaban su papel, en el escenario de la confrontación final entre la luz y la oscuridad

La Piedra del Alma encerraba todas las respuestas y el destino final de la humanidad entera. La llave era la Espada del Dragón. Y quien consiguiera dominar la fuerza que ambas contenían, podría salvar, o condenar al mundo, para siempre

concurso

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

Nuestro suplemento "La Historia del vídeojuego" nos lleva este mes de octubre hasta 1992. Un representativo año para el mundo del videojuego que hemos resumido en el suplemento que acompaña a Micromanía .
Hemos extraído unas sencillas preguntas del suplemento a las cuales te pedimos contestes correctamente para entrar en sorteo de estos 10 lotes de 10 juegos de Dinamic Multimedia.



Preguntas concurso:

1- Dinos qué dos grandes géneros del videojuego tuvieron gran éxito en el 92
2- ¿Con qué famoso juego se presentó Origin en nuestro país?
3- ¿Sabes decirnos con qué nombre fué bautizada la consola Super Nintendo?
4- ¿Qué título de LucasArts representa la culminación del género de aventuras gráficas?
5- ¿Puedes decirnos al menos, dos títulos del "cuadro de honor" de juegos del 92?
6- ¿Sabrías el título de algún juego que fuese portada de Micromanía en los números 44, 45, 46 y 47 de la segunda época?
7- ¿Quién fue el creador del monstruo de " Alien" y de los gráficos de "Darkseed"?
8- ¿Cuál puede considerarse una de las primeras películas interactivas de la historia?
9- ¿Qué compañía de videojuegos fue proveedora oficial de los juegos Olimpicos de Barcelona?

Bases del concurso "HISTORIA DEL VIDEOJUEGO"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. : Revista Micromanía; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS OCTUBRE".
2.- De entre todas las cartas recibidas que indiquen las diferencias correctamente, se extraerán Diez cartas , que serán ganadoras de el siguiente lote de juegos de Dinamic Multimedia: Atmosfear, PcFútbol, Speed Demons, Timeshock, Goya, Velázquez, Multisports, Justicieros, Power Rangers, Edad de Oro del Pop Español. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de septiembre al 31 de octubre de 1997.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Noviembre de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de diciembre de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Concurso Historia de los Videojuegos Octubre

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son:

1.- .... 2.- ....
3.- .... 4. ....
5. .... 6. ....
7.- .... 8. ....
9.- ....

DELUXE

Power Translator®

El software de traducción automática para PC's

El programa informático que te permitirá traducir automáticamente de INGLÉS a CASTELLANO y de CASTELLANO a INGLÉS.

NO DEJES PASAR DE LARGO LAS VENTAJAS DE ESTE SOFTWARE:

1. Traducción de documentos provenientes de los procesadores de texto más comunes en el mercado, o generados con el mismo programa de traducción.
2. Consigue TRADUCCIONES CON PLENO SENTIDO: analiza frase por frase (no palabra por palabra) y en un breve espacio de tiempo; desde segundos (si se trata de frases), a pocos minutos (en el caso de documentos más largos).
3. Completo sistema de DICCIONARIOS a medida: por términos, unidades semánticas y de usuario, para ir personalizando nuestras traducciones a partir de las prioridades que indiquemos.
4. Incluye un MÓDULO DE VOZ que nos permite "oir" la traducción efectuada, por lo que también sabremos cómo pronunciar correctamente el documento traducido.



por sólo 4.995 ptas.

Dirigido a todos aquellos profesionales y estudiantes que utilizan en su trabajo el idioma inglés.

Si tienes un PC con CD-ROM y usas el inglés, Power Translator es tu producto.



A la venta en todos los quioscos de prensa.

Si no lo encuentras, solicita tu ejemplar llamando al Tel.: **91/654 61 64** o por correo electrónico a: **pedidos@hobbypress.es**



sumario

punto de mira

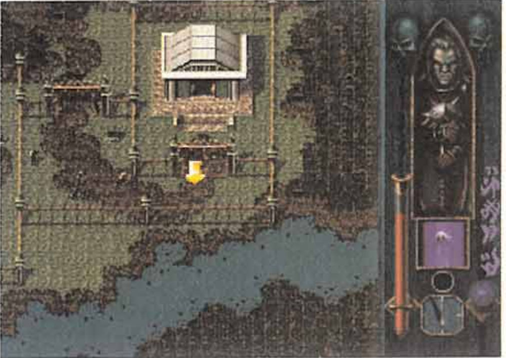
MICROMANÍA



92 THE LAST EXPRESS (PC CD)

Sumergete en un ambiente de novela y averigua el por qué de la muerte de tu mejor amigo. Sin duda, nos encontramos ante un nuevo concepto de aventura que dará mucho que hablar en las próximas fechas, y de la que Broderbund se sentirá satisfecho.

LLegó la normalidad. Aunque el mes pasado ya se notó un aumento en el número de lanzamientos, Septiembre aún se acompañaba de una pequeña resaca vacacional. Para empezar con buen pie os mostramos una aventura de los pies a la cabeza: «The Last Express». Además, nos llegan las fantásticas conversiones de «Legacy of Kain» y «Virtua Fighter 2», que demuestran que no hay nada que se resista al mundo de los compatibles. En cuanto a los juegos de motor, parece que este mes se han puesto de acuerdo por su gran número y variedad. Esto y mucho más es lo que os espera en las próximas páginas.



96 LEGACY OF KAIN (PC CD)

Los vampiros conforman una base argumental con gran acogida en los videojuegos. En este título, debemos ayudar a Kain a encontrar a aquel que le convirtió en criatura de la noche.

98 VIRTUA FIGHTER 2 (PC CD)

Sega está dispuesta a llevar a millones de hogares del mundo sus recreativas más impactantes. Todo ello, por supuesto, con la mayor calidad posible. En este caso han conseguido, probablemente, el mejor juego de lucha para PC del momento.





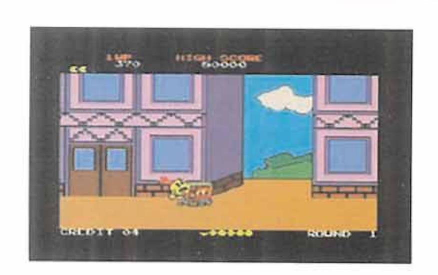
108 DARK REIGN (PC CD)

La lucha por la supremacía en el género de la estrategia en tiempo real es realmente encarnizada. El título que analizamos ahora parte con serias aspiraciones al trono.



118 RALLY CROSS (PSX)

No todo iban a ser coches con cientos de caballos y desorbitadas velocidades punta; aquí lo principal es mantener el equilibrio por los más intrincados circuitos.



NAMCO MUSEUM V. 4

PARA NOSTÁLGICOS

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

La cuarta entrega de esta serie ya está disponible para el público en general y, en particular, para esos nostálgicos que de vez en cuando gustan de echar un vistazo al pasado. En esta ocasión los títulos que componen este volumen son «Pac Land», un juego de plataformas con scroll lateral que tiene como protagonista al conocido PacMan; «The Return of Ishtar», un divertido arcade de disparos que se desarrolla bajo una perspectiva cenital; «Assault» y «Ordyne», matamarcianos de toda la vida y «The Gengi & Heike Clans», donde la acción no tiene límites.

★★★★

MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK

DIVERSIÓN SENCILLA

MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PUZZLE/INTELIGENCIA

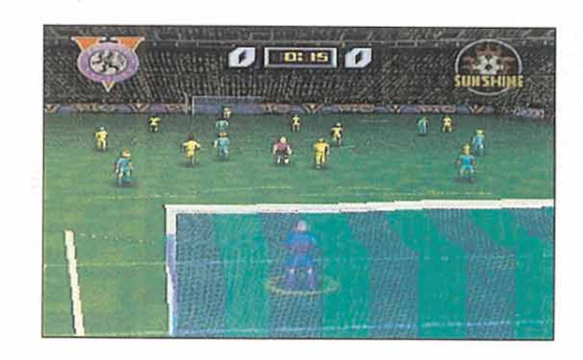


La compañía de Bill Gates, en su sección dedicada al ocio, pone a nuestro alcance un sencillo título que nos propone una nueva forma de diversión, usando como S.O. Windows 95 o Windows NT.
A fin de que sustituyamos los antiguos «Buscaminas» y «Solitario», en este pack se incluyen una serie de sencillos juegos de inteligencia que quedarán instalados en nuestros sistema para que podamos disfrutar de ellos siempre que queramos pasar un rato divertido.

★★★

All Star Soccer

Fútbol con fuerza





EIDOS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

El fútbol comprende muchas y variadas facetas: fichajes multimillonarios, enojados presidentes, desgaste físico... «All Star Soccer» está basado en el lado humorístico, con jugadores caricaturizados, comentarios insólitos –más aún si no entendéis el inglés– y un estilo de juego muy característico.
El primer aspecto apreciable es la gran cantidad de opciones incluidas. Pueden personalizarse muchos aspectos del juego, entre los que destaca la posibilidad de crear un gran número de equipos, definiendo incluso el color de las botas de cada jugador, con los que intentar conquistar los títulos más complicados.
Dentro del campo, todo se presenta bajo una perspectiva tridimensional que incluye varias cámaras y que aporta al juego unos gráficos vistosos y divertidos. Los jugadores pueden realizar un completísimo número de jugadas y tiros, además de regates, entradas legales, golpes a traición, sprints, efectos y otras variadas viguerías. Lograr dominar su manejo no es tarea sencilla –seis son los botones necesarios para realizar las comentadas acciones–, pero una vez acostumbrados puede resultar un programa bastante entretenido.
Resumiendo: gráficos adecuados, estupenda presentación, opción de 2 jugadores y sonido notable para un juego que cumple con su cometido, divertir.

70

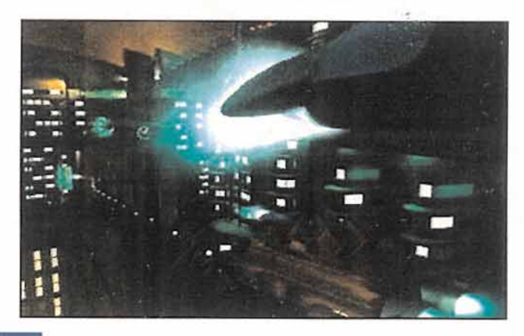
J.J.V.

Hard Boiled

Carreras destruc

CRYO
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Los arcades futuristas de carreras de coches siempre han gozado de una gran aceptación entre el público amante de un buen juego de acción. Véase sino el caso de «Wipeout 2097», cuyo éxito, tanto en su versión de PlayStation, como en la de PC, ha gozado de un éxito sin precedentes en el género.
Pues bien, «Hard Boiled», nos introduce de nuevo en un Los Ángeles futurista, dominado por un malvado recaudador de impuestos, a cuyas órdenes nos encontramos, al igual que muchos



...tivas

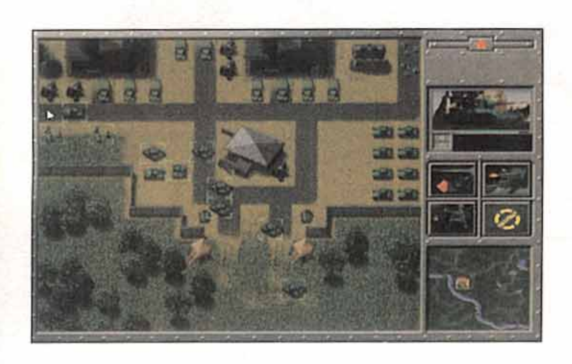
otros androides. Cansados de no recibir nuestro salario por el trabajo realizado, tendremos que asaltar la base desde la que el malvado jefe dirige todas sus finanzas, pilotando nuestros viejos vehículos a propulsión.
Los gráficos 3D tienen bastante calidad, que se nota sobre todo en los movimientos, suaves donde los haya, y en los efectos de luces de explosiones y disparos.
La creciente dificultad se hará insuperable en los últimos niveles, más aún si añadimos los jefes de final de fase que son muy poderosos.
Si os gusta la acción, los disparos, las explosiones y pilotar un vehículo, os gustará este juego.

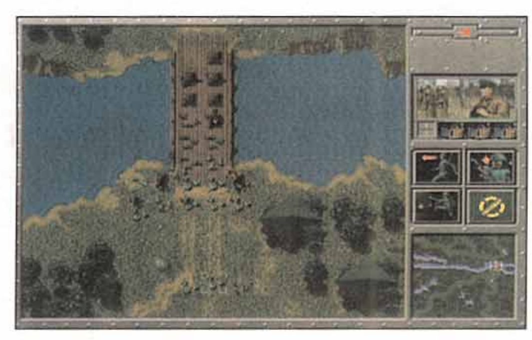
C.F.M.

80

Counter Action

Intento fallido





MINDSCAPE
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA

Visto el gran éxito y expectación que han creado algunas de las últimas creaciones pertenecientes al género de la estrategia en tiempo real, muchas compañías han decidido hacer su particular inmersión en el mismo. Este es el caso de «Counter Action», un juego de Mindscape basado en los acontecimientos sucedidos en la Segunda Guerra Mundial.
A lo largo de 28 misiones tomaremos el control de ejércitos alemanes o soviéticos con los más variados objetivos –escoltar vehículos, defender puentes, acabar con ejércitos rivales...–. En general sigue el esquema que marcó el glorioso «C&C»; el modo de manejar unidades, desplazarse por el mapa y atacar enemigos es similar al utilizado en el primero, aunque algo menos intuitivo. Unos iconos nos permitirán realizar estas variadas acciones, pero un aspecto curioso es que la mayoría de estas pueden realizarse directamente con un click de ratón –sin intervención alguna de los iconos–. Un poco absurdo, ¿no?
Esto no tendría mayor importancia si el resto fuera de gran calidad, pero nos tememos que no es así. Las misiones se vuelven monótonas, las acciones limitadas, los gráficos y el scroll dejan bastante que desear, el número de sonidos es escaso y se echan en falta opciones multijugador. Todo ello sitúa a este juego por debajo de lo que ofrecen los actuales líderes del género.

J.J.V.

62



XEVIOUS 3D/G+

XEVIOUS; TODA LA HISTORIA DE UN CLÁSICO

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Si hay un matamarcianos que durante la década de los ochenta, encarnó el "boom" en el modo de realizar títulos del género, es sin duda «Xevious». Tres fueron las partes que salieron en formato de máquina recreativa: «Xevious», «Xevious Arrangement» y «Super Xevious». Pues bien, Namco ha tenido la genial idea de reunirlos todos en un pack para PlayStation, con un regalo increíble: la versión 3D del juego en cuestión, con las mismas armas, jugabilidad y diversión, pero con unos gráficos impresionantes.

★★★★

TRANSPORT TYCOON

EL PODER DE LA COMUNICACIÓN

MICROPROSE/OCEAN
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

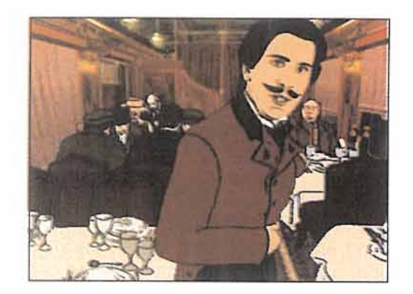
El juego de estrategia que hace mucho tiempo creó Microprose, tiene ahora su versión para PlayStation, porque también los usuarios de la consola de Sony tienen derecho a disfrutar de un título que tanto ha significado para la informática lúdica.
Cómo no, al haberse usado la tecnología de la consola, muy superior a la de los PC que, por aquella époc,a era bastante inferior, podemos disfrutar de unos gráficos muy mejorados y un sonido de gran calidad. El manejo será todo lo bueno que se puede esperar conseguir con un pad.


★★★



The LAST express

Como respuesta a la súplica de ayuda de un antiguo amigo, y tras habernos introducido en el Orient Express de una forma muy poco ortodoxa, comenzamos una difícil y enrevesada aventura, en la cual deberemos desenmascarar a un asesino, desvelar un complejo complot y así evitar ser tomados como principales sospechosos. Un inquietante argumento para una aventura nada común.



BRODERBUND
Disponible: **PC CD (WIN 95/DOS)**
AVENTURA GRÁFICA

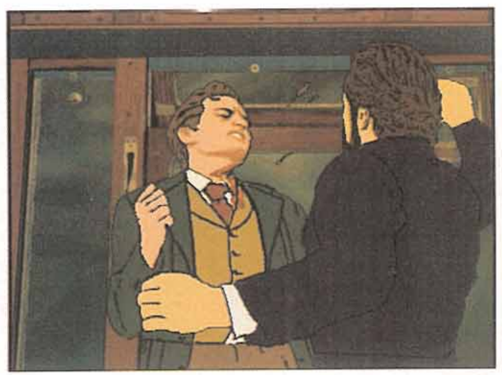
En la historia del software hay un nombre que debe ser pronunciado en su totalidad con letras mayúsculas. Nos estamos refiriendo a JORDAN MECHNER. Los más clásicos del lugar le reconocerán como el creador de tres títulos sobresalientes: «Karateka», en 1.986; «Prince of Persia», en 1.990; y «Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame», en 1.993. Cambiando totalmente de tercio, Jordan se ha lanzado –y de qué manera– al género de las aventuras por ordenador, siendo «The Last Express» su nueva obra maestra, tras cuatro largos años de silencio sepulcral en los que no ha estado, ni mucho menos, precisamente de vacaciones.

El resultado es sin duda sobrecogedor. «The Last Express» nos enfrenta a un no tan típico caso policial, en el que los sustos, los asesinatos y las situaciones, aparentemente sin salida, se sucederán de forma continua sin dejarnos un minuto de relajación.

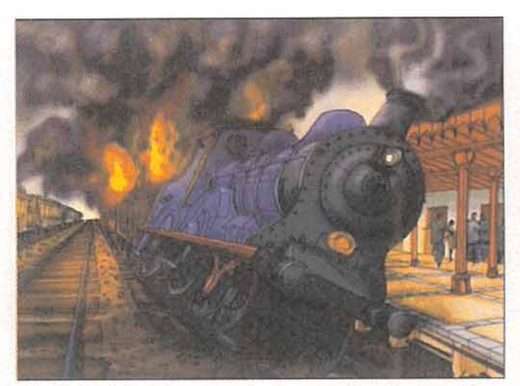
EN LA FRONTERA DE LA REALIDAD

«The Last Express» es innovador en muchos aspectos que, hasta ahora, no habíamos tenido la oportunidad de presenciar de un modo similar en una aventura gráfica. El primero, y el más

Seis vagones para un asesinato



El actuar de forma poco cuidadosa puede conducirnos a una muerte violenta.



Si no lo impedimos, el tren puede descarrilar, provocando muchas muertes inútiles.

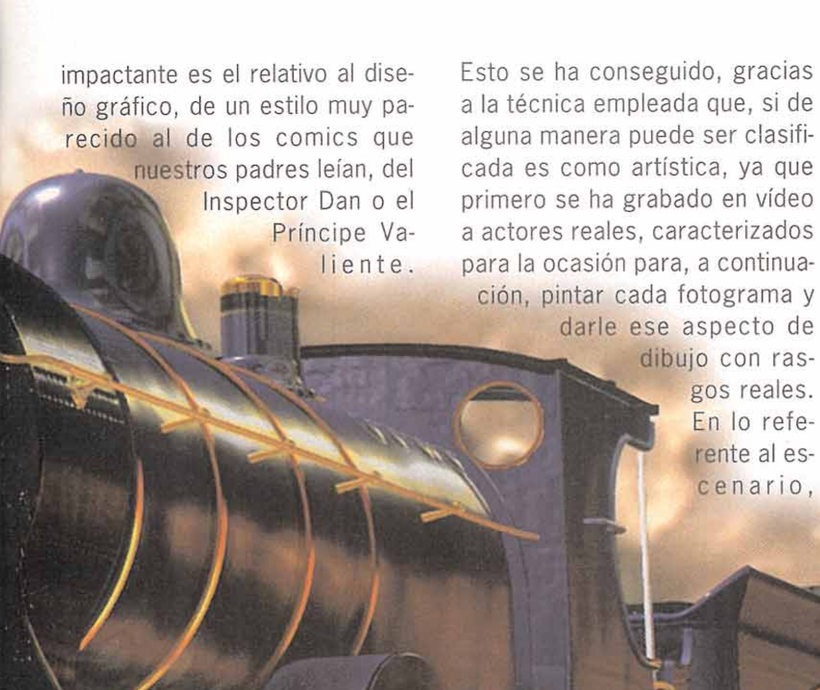


Viajando a bordo del Orient Express podremos visitar lugares tan exóticos como Estambul.

impactante es el relativo al diseño gráfico, de un estilo muy parecido al de los comics que nuestros padres leían, del Inspector Dan o el Príncipe Valiente.

Esto se ha conseguido, gracias a la técnica empleada que, si de alguna manera puede ser clasificada es como artística, ya que primero se ha grabado en vídeo a actores reales, caracterizados para la ocasión para, a continuación, pintar cada fotograma y darle ese aspecto de dibujo con rasgos reales. En lo referente al escenario, decir que los diseñadores gráficos encargados de este asunto, se han informado exhaustivamente con documentos gráficos acerca del Orient Express, para conseguir el resultado más real posible, y desde luego, hay que admitir que lo han conseguido.

Otro aspecto que llama la atención enormemente es el hecho de que todos los eventos de la aventura, se suceden en un estricto tiempo real, por lo que será indispensable realizar ciertas acciones en un momento determinado, pues fallar en cualquiera de ►

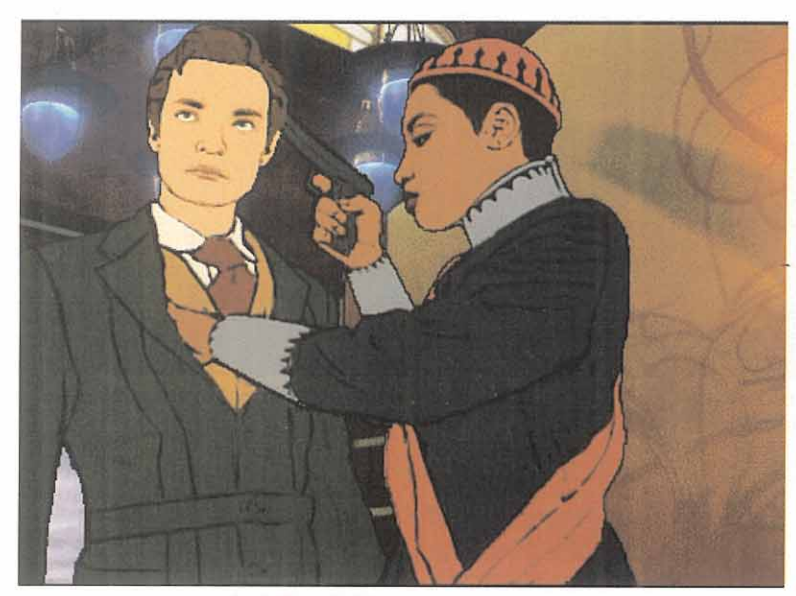


La aventura se desarrolla en tiempo real, lo que nos obliga a actuar con suma precisión

El dúo protagonista



Aunque al principio la relación entre los dos protagonistas de la historia no sea muy fructífera, las complicadas situaciones que se sucederán a bordo del tren harán que se unan cada vez más, hasta acabar en un romance que, únicamente, progresará si consiguen salir con vida de esta peligrosa aventura.



Si no andamos con cuidado, o llevamos a cabo acciones que pueden perjudicar a otros pasajeros, nos veremos enfrascados en situaciones verdaderamente complicadas.

esas dos cosas puede afectar permanentemente el transcurso de la historia, pudiendo llegar a un callejón sin salida donde podemos acabar muy mal parados sin evitarlo. Aunque en un primer momento pueda parecer que esto es un incordio, al final veremos cómo estábamos completamente equivocados. Primero porque no hay manera más eficaz de añadirle realismo a un programa que desarrollando la acción en tiempo real, lo que nos obliga a pensar a la velocidad del juego, y no pudiendo quedarnos horas y horas tratando de resolver el dichoso enigma que se nos propone, y segundo, por el ambiente conseguido que, en más de una ocasión, nos traslada en cuerpo y mente al interior del mítico Orient Express, y más que ver a

El huevo del tiempo



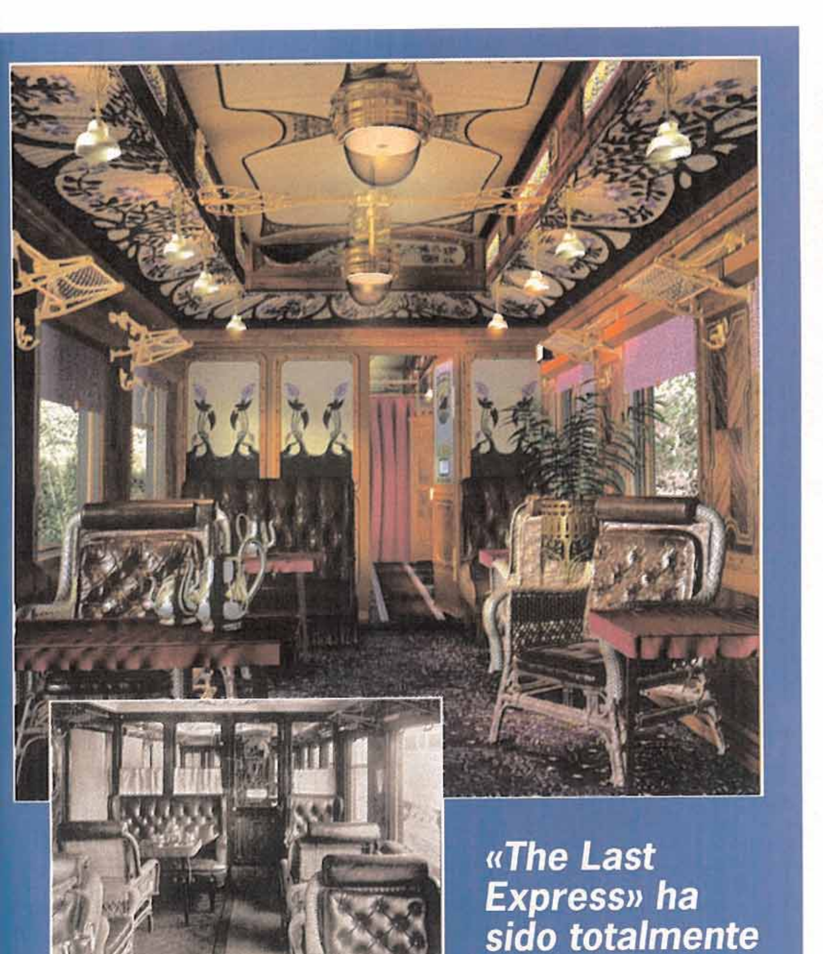
Esta pantalla está dominada por un reloj con forma de huevo, cuya misión será la de grabador-cargador de partidas automático. Moviendo las manecillas, podremos avanzar o retroceder en la aventura, por si acaso nos hemos dejado algún objeto olvidado, o no hemos hecho algo importante.



El argumento es uno de los puntos más fuertes de «The Last Express»

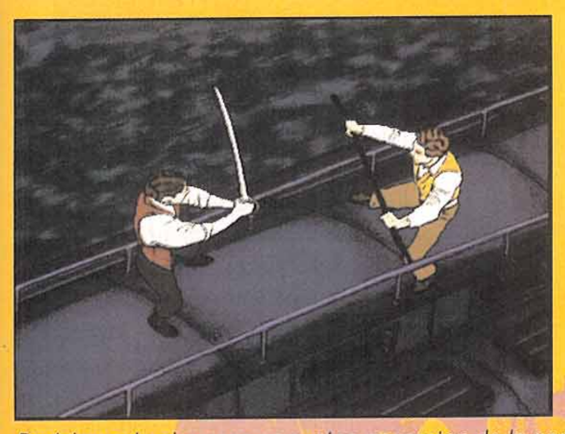
Sacados del original

No hay más que echar un vistazo a las pantallas para apreciar el realismo y la fiabilidad con los que han sido creados los diferentes escenarios de «The Last Express». Casi se podría decir que la única diferencia entre las fotos del Orient Express original y las imágenes renderizadas es el color de las últimas.



«The Last Express» ha sido totalmente traducido y doblado al castellano

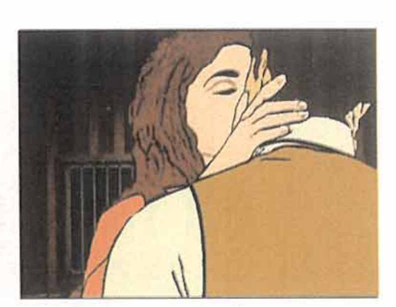
Momentos de lucha



No todo va a ser investigación en «The Last Express»; también habrá momentos en los que tendremos que luchar por nuestra vida, y de nuestros reflejos dependerá que sobrevivamos al ataque o no.

Posicionando el cursor en puntos concretos de la pantalla, haremos que el protagonista se defienda de la forma más eficaz.









En el viaje a bordo del Orient Express habrá cabida para situaciones románticas, peligrosas, virtuosas y de sociedad. Salir victorioso en cada una sólamente dependerá de lo avispados que seamos.

un personaje que controlamos en todo momento, nos da la sensación de ser nosotros mismos los que nos estamos enfrentando a los peligros existentes en el tren.

UNA NOVELA DENTRO DEL ORDENADOR

Como antes mencionábamos, si en algo destaca el título que nos ocupa es en los gráficos y en el argumento, digno de las mejores novelas de Hercules Poirot o de Sherlock Holmes, pero ahí no queda la cosa, ya que hay algo que agradecemos en demasía y es el hecho de que ha sido traducido y doblado al castellano con un cuidado extremo, lo que nos facilita, por un lado, la labor de leer cualquier documento escrito, ya sea un periódico, el recorte de una gaceta, un diario o un telegrama, siempre y cuando, cosa que está reflejada en el juego, el texto esté en un idioma conocido por nuestro políglota protagonista –inglés, francés, ruso y alemán–, ya que en caso contrario, aparecerá en el idioma original y por otro, entender a los personajes que nos dirijan la palabra que, dicho sea de paso, lo harán con un acento típico de su país de origen.

«The Last Express» es, por su intrigante y atrayente argumento, su clásica ambientación de principios de siglo y su sabia mezcla de acción e investigación, un juego del que habría dado buena cuenta Agatha Christie de haber estado en vida y disponer de un ordenador en su despacho.

C.F.M.



Blood Omen: Legacy of Kain
El amargo sabor de la venganza

La venganza. Ese peligroso acto que muchas veces queremos llevar a cabo contra aquellos seres que nos han perjudicado, y que la mayoría de las mismas se vuelve contra nosotros. Eso es lo que le pasó a Kain, un joven perteneciente a la nobleza que, por no actuar de forma racional, perdió algo más valioso que todo el oro que poseía.

Activision
Disponible: PC CD (Win 95), Playstation
V. Comentada: PC CD
Aventura



El juego que nos ocupa es una sabia mezcla entre aventura y arcade, que nos introduce en la piel de un hombre al que su sed de venganza, profunda como la de nadie, le lleva al extremo de perder, por voluntad propia, su bien más preciado: el alma.

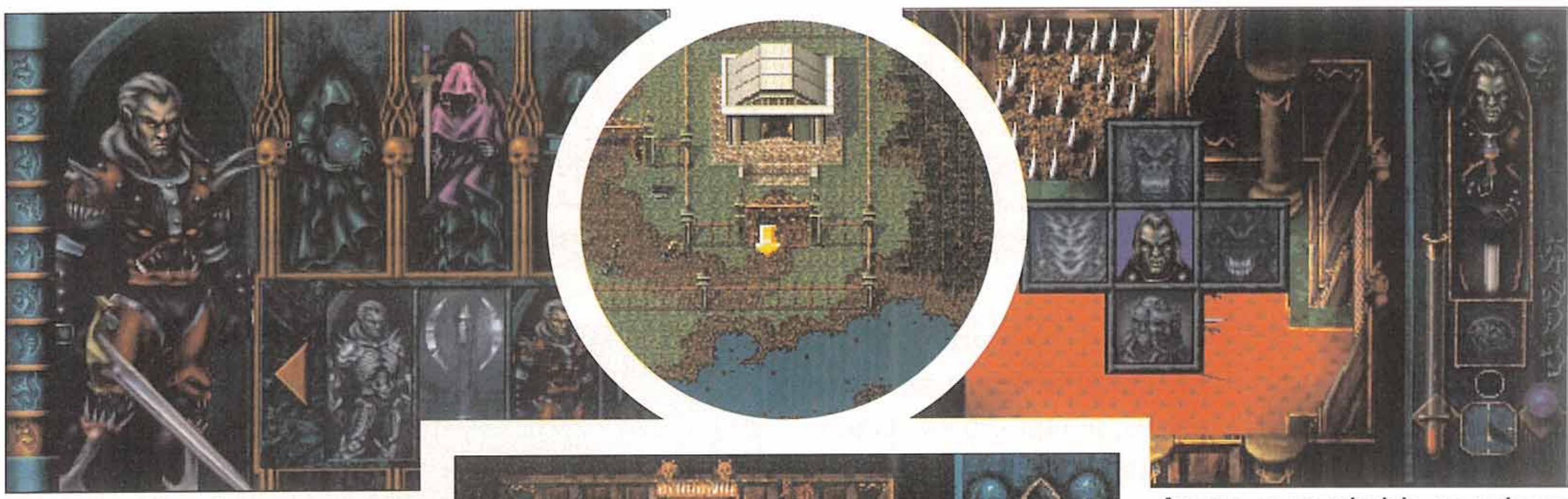
Tiempo atrás, era un joven noble, con todos los problemas que conllevaban su posición, hasta que una desafortunada noche, en la que se encontraba de viaje, trató de hospedarse en la posada de uno de los pueblos más supersticiosos de todo el reino, con tan mala suerte que el posadero no le permitió quedarse. De noche y solo, era un bocado demasiado apetitoso para los rateros del lugar, que no dudaron ni un momento en acabar con su vida, con tal de llevarse las monedas de oro que tuviese encima. Tras el ataque todo fue oscuridad, hasta que un oscuro personaje, llamado Mortanius, prometió devolverle a la vida a cambio de su alma. Desde entonces pasó a llamarse Kain, el vampiro, comenzando así un ir y venir por la tierra de Nosgoth, en busca de saciar su sed de sangre y de venganza. Al final, descubrió que el precio pagado fue demasiado elevado, por lo que ahora su búsqueda se encamina hacia el nigromante que le convirtió en la bestia que es en estos momentos.

Nos encontramos ante la aventura con el argumento más intrigante y macabro del momento

LA EXPERIENCIA EQUIVALE AL PODER

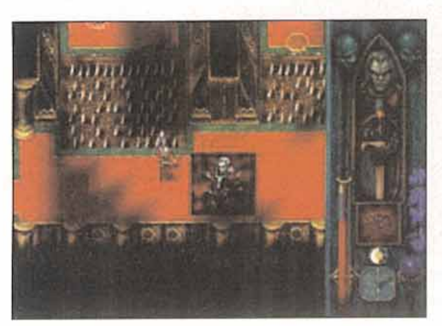
La misión principal de Kain será la de recuperar el poder de los Pilares de Nosgoth, tarea que le posibilitará el encuentro con Mortanius. Para ello tendrá que exterminar a los nueve señores que guardan celosamente los símbolos del poder. En sus viajes, encontrará ciertos artefactos y aprenderá poderosos hechizos, que aumentarán su experiencia como vampiro y le convertirán en un ser poderoso y peligroso.

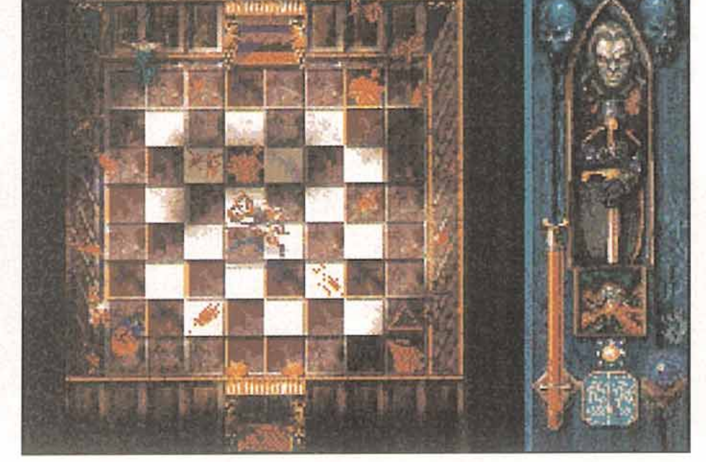
Armaduras, como la del Caos, que devuelve parte del daño que realiza a la fuente del mismo; la de Carne, que absorbe automáticamente la sangre de los enemigos, o la de Hueso, con la que



En el inventario podremos escoger las armas, las armaduras y conseguir una explicación de cada una, así como de los hechizos y artefactos diversos.

Aunque, en un principio, no podemos transformarnos en nada, con el tiempo dominaremos dichas habilidades, para mejorar así el potencial de exploración.







nos ignoran los muertos vivientes, se unen a armas como la maza, las hachas o la espada de fuego. Entre los hechizos destacan la cúpula de protección, que nos hará invulnerables, la posesión, de utilidad evidente, el golpe de sangre, que convierte nuestra sangre en un arma mortífera, y el rayo eléctrico, que provoca violentas descargas.

Dentro de los artefactos, convendría destacar el Corazón de la Oscuridad, que por un lado nos proporciona sangre y por el otro nos resucita si nuestra energía llega a cero, o la estrella que desgarra la carne de los adversarios.

Por si ésto nos pareciera poco, Kain también tendrá la habilidad de transformarse en animales, como el murciélago o el lobo; en niebla y, por último, en humano, para confundirse entre los mortales.

Los personajes principales



KAIN: *Un joven noble que ha sido rescatado de las garras de la muerte por el nigromante Mortanius. Kain es forzado a emprender un viaje que le hará descubrir de manera dolorosa su maldición vampírica.*



VORADOR: *Como orgulloso, arrogante y milenario vampiro, Vorador vive desde tiempos ancestrales. Después de que su familia fuera masacrada por el Sarafan, durante la Gran Matanza de Vampiros, Vorador huyó y desapareció para todos los ojos de Nosgoth.*



MORTANIUS: *Un antiguo hechicero, entrenado en las artes necrománticas. Sus poderes han aumentado con el transcurso de los siglos y, ahora, es con diferencia el mago más poderoso de todo Nosgoth, siendo además uno de los integrantes del Círculo de los Nueve.*



MALEK: *Un fanático guerrero y hechicero de Sarafan, cuya labor es defender el Círculo de los Nueve. Separado de su lado humano mediante la magia del Círculo, ahora su único empeño es vengarse del vampiro que le ha condenado por toda la eternidad a ser una armadura vacía de cuerpo y alma.*

LA MEJOR DEL MOMENTO

Los programadores de «Legacy of Kain» no han escatimado esfuerzos: dos años y medio de trabajo, 160.000 pantallas, en las que nos atacarán 114 enemigos distintos, de los que podremos defendernos con cinco armaduras y armas diferentes y 21 hechizos, en algo más de 120 horas de juego, a las que hay que sumar los 25 minutos de secuencias de animación 3D.

«Legacy of Kain» es un producción épica, realmente agradecida, pues todo ese esfuerzo se ve recompensado con unos gráficos de calidad, un argumento atractivo y una jugabilidad como pocas veces se ha visto.

Muy recomendable, sin ninguna duda.

85

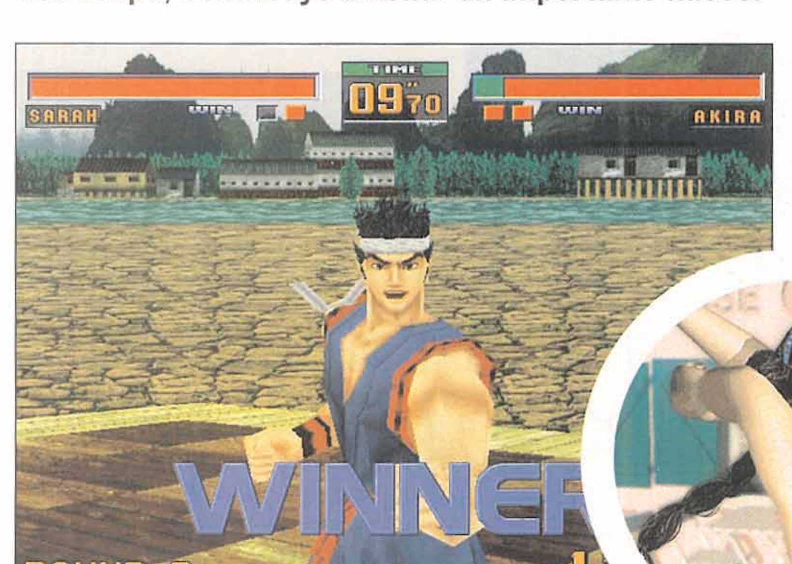
C.F.M.



Virtua Fighter 2

El retorno del clásico

El número de juegos de lucha sobre entornos 3D es ciertamente elevado pero, limitándonos a aquellos que tienen como soporte el PC, el número se reduce drásticamente. Por ello, la aparición de un juego de estas características, con la calidad del que ahora nos ocupa, contribuye a llenar un importante hueco.



Las texturas que conforman los cuerpos de los personajes son de gran calidad y les otorgan un aspecto muy realista.

Tras ganar a todos los oponentes tendrá lugar un combate bajo el agua contra un misterioso rival, Dural.

SEGA PC
Disponible: **SATURN, PC CD (WIN 95)**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE

Mas de un año después de que hiciera aparición su correspondiente versión para Saturn, llega la esperada adaptación al mundillo de los PC. Sin duda, se trata de un amplio margen de tiempo que esperamos se reduzca con futuras producciones de Sega. Aún así, y debido a la comentada escasa competencia en el género, el juego no ha perdido ni un ápice de interés y se mantiene tan actual como el que más.



FIDELIDAD

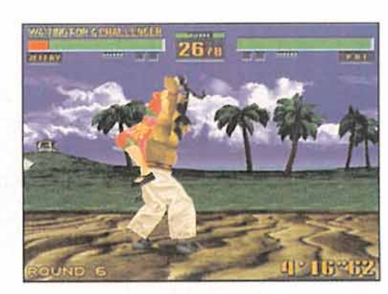
Su principal cualidad es la fidelidad y, tratándose de una conversión, esto debe ser considerado como el mejor piropo. Cuando, allá por el año 95, tuvimos la oportunidad de contemplar el lanzamiento de esta maravilla de AM2 en los salones recreativos, parecía imposible trasladar esos increíbles gráficos 3D a los hogares de millones de personas. Ahora, todos y cada uno de los, aproximadamente, 1200 movimientos originales, pueden realizarse íntegramente en esta nueva versión.

La calidad de las texturas ha sido mejorada con respecto a la primera parte, aunque sin llegar al nivel de la recreativa, como es lógico. Este punto, sin embargo, adquiere cierta importancia en cuanto observamos que no se ha

Sega ha sabido trasladar perfectamente al ordenador el espíritu de la recreativa









tenido en cuenta el uso de las novedosas tarjetas aceleradoras 3D. Este tipo de juegos son los que suelen sacar mejor provecho de este tipo de periféricos, con lo que Sega debería reconsiderar su postura si pretende que sus juegos estén siempre en la cima, y no limitar su uso a casos puntuales, como una futura versión de «Virtual On». Aún así, la velocidad es casi perfecta en 640x480 –sin opción a menor resolución– sobre un Pentium de gama media.

Nos encontramos ante el primer beat´em up que podrá jugarse a través de Internet



AKIRA: *Equilibrio perfecto entre brazos y piernas. La paciencia, y sus demoledores golpes de corto alcance son sus grandes virtudes.*



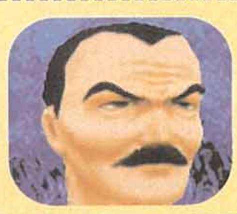
KAGE-MARU: *Un experto en el arte ninja. Defiende a la perfección los ataques de puño por lo que las patadas son la mejor opción.*



PAI CHAN: *Hermana de LAU, busca derrotarle en su propio juego: la lucha. Poca experiencia, pero gran confianza.*



SARAH: *Fue secuestrada y sufrió un lavado de cerebro. Su feroz entrenamiento la convierte en una maquina de luchar, sin ningún tipo de prejuicios.*



LAU CHAN: *Roza la perfección en todo lo que hace. Comenzó trabajando de chef, y acabó siendo proclamado como el luchador mas poderoso.*



JACKY: *Busca a su hermana Sarah. Efectuar un ataque continuo contra él, es casi un suicidio; es necesario compensar ataque y defensa para vencerle con claridad.*



WOLF: *Sus golpes están marcados por sus comienzos en la lucha libre. Gran envergadura y poca movilidad le impiden defenderse bien de rápidos ataques.*



SHUN DI: *Antiguo maestro de esoterismo y artes marciales, con pequeños problemas con la bebida. Pocos creen en él, pero...*



JEFFRY: *Necesita dinero para arreglar su barco y seguir pescando. Cualidades similares a las de Wolf: fuerza brutal pero menor rapidez.*



LION: *Hijo de una poderosa familia, trata de probar a su padre que él también sabe llevar el apellido a lo mas alto del podium.*

NOVEDADES

Los formatos domésticos tienen, y deben, aprovechar una serie de ventajas que poseen sobre las recreativas. Por esto, aparte del modo arcade, se han incluido los modos VS. –dos jugadores–, combates visionados, ranking –cuando perdamos se nos mostrará la categoría alcanzada–, expert –la CPU aprenderá nuestro modo de lucha– y team –cada participante controla un equipo de luchadores–.

A los ya conocidos ocho luchadores que incluía la primera parte se han añadido dos nuevos: Lion y Shun. El primero, un maestro de Toruken, y el segundo un viejo, y borrachín, profesor de artes marciales. Con ellos el número de luchadores alcanza la nada desdeñable cifra de diez, cada uno con sus propios golpes característicos.

Una tercera novedad es la posibilidad de luchar, además de sobre red, módem o cable, usando el protocolo TCP/IP, en Internet.

CALIDAD GENERAL

Inevitablemente, habrá gente que busque comparaciones con la versión consola y encuentre aspectos distintivos. No hay que olvidar que en Sega conocen mejor que nadie como explotar al máximo su Saturn. Nuestra opinión es que ambas son sobresalientes, cada una en su soporte, y eso es lo realmente importante.

Un punto, creemos que mejorable, es la calidad gráfica de los fondos, bastante sosos, aunque no es un defecto importante.

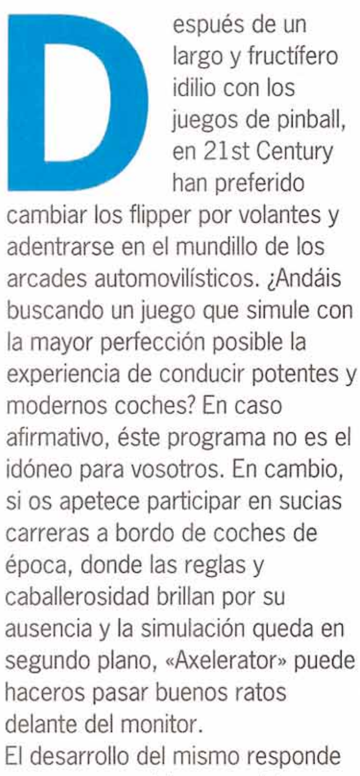
Gráficos y sonidos sobresalientes, opciones variadas, elevado número de luchadores, posibilidad de combate multijugador, suaves y variados movimientos, optimizado para Pentium MMX,... ¿Suficiente? A nuestro entender, sí.

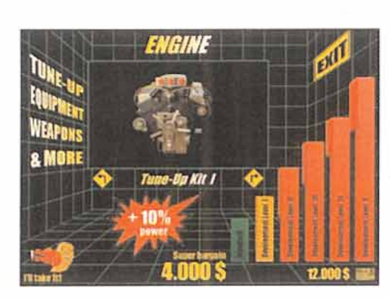
88

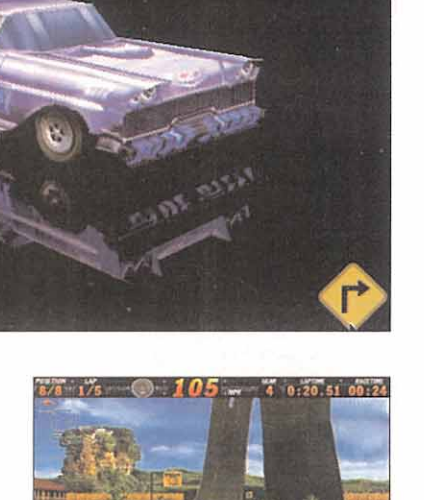
J.J.V.

Axelerator
Sin reglas

MAGIC BYTES/21ST CENTURY
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE







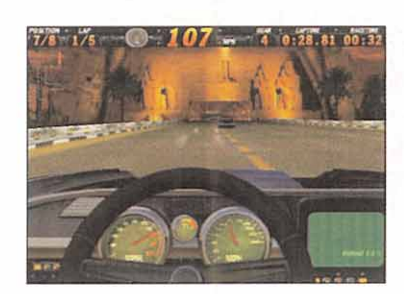
Después de un largo y fructífero idilio con los juegos de pinball, en 21st Century han preferido cambiar los flipper por volantes y adentrarse en el mundillo de los arcades automovilísticos. ¿Andáis buscando un juego que simule con la mayor perfección posible la experiencia de conducir potentes y modernos coches? En caso afirmativo, éste programa no es el idóneo para vosotros. En cambio, si os apetece participar en sucias carreras a bordo de coches de época, donde las reglas y caballerosidad brillan por su ausencia y la simulación queda en segundo plano, «Axelerator» puede haceros pasar buenos ratos delante del monitor.

El desarrollo del mismo responde a un esquema bien conocido por todos: ganar carreras que proporcionen dinero que, a su vez, nos permita mejorar el coche para seguir la racha de victorias... Aquí es donde encontramos su principal virtud. El número de mejoras –ruedas, suspensión, chasis, etc.– y armas –metralletas, depósitos de clavos y aceite, misiles, etc.– es lo bastante elevado como para no caer en la inmediata monotonía.





El número de armas que pueden incorporarse al coche es la principal virtud de «Axelerator»





Las competiciones discurren a través de seis circuitos, dotados de los más variados obstáculos, que conforman tres ligas de doce rondas, siéndonos facilitado en cada liga un vehículo distinto –Chevrolet Impala, Ford Mustang y, por último, un prototipo de hasta ¡2 500 caballos!–. Como las matemáticas no engañan es deducible que los circuitos se repetirán en varias ocasiones, aunque en muy distintos momentos del día.

Una vez informados de todos los aspectos que conforman el juego, sólo nos queda hacer una objetiva valoración del mismo. Su calidad técnica es correcta –sin lucimientos en ninguno de sus aspectos en concreto– y su jugabilidad adecuada. El problema es que no aporta innovaciones de interés al género, y mucha gente puede ver en él un juego más de coches. Aún así se trata de un título entretenido, pero sin serias aspiraciones a figurar en los "top" del panorama internacional.

J.J.V.

70

VALDEMAN / ORIGINAL&COPIA



El final

DBZ17.
EL REGRESO DE BROLY
A la venta el 27 de agosto

DBZ18.
EL COMBATE DEFINITIVO
A la venta el 22 de octubre

Películas inéditas en TV



LAS PELÍCULAS

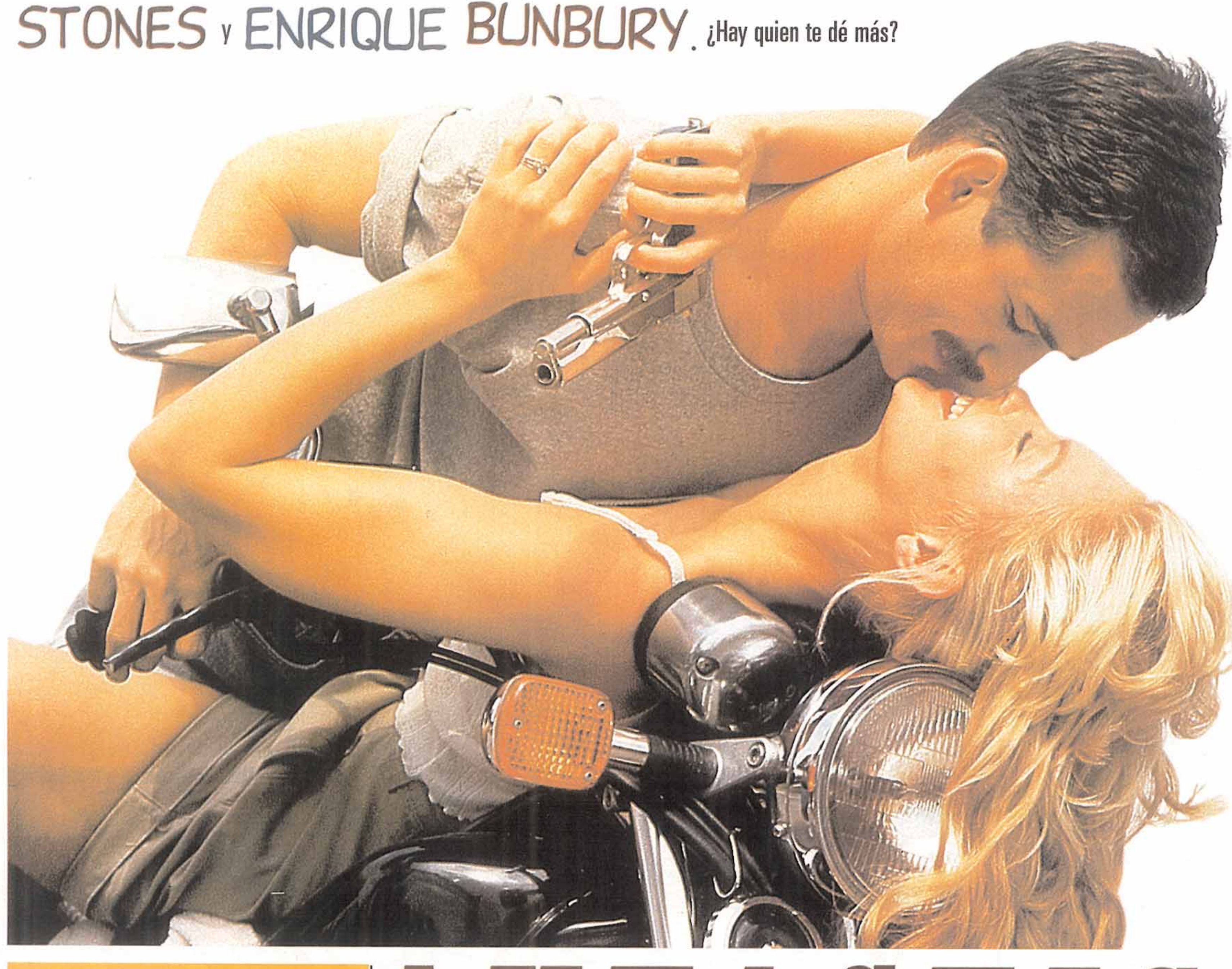


ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L. • La Costa, 76 torre • 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 • Fax (93) 219 10 17

MANGA FILMS, S.L.

Internet: http://www.mangafilms.es/dragonball

En el FANTASTIC de octubre LUKE PERRY y ASHLEY JUDD pretenden entrar a tiros en el Sueño Americano en "Normal Life". DOMINIC SWAIN enseña lo que hace falta para ser la nueva "Lolita". Repasamos las nuevas películas de JOHN TRAVOLTA, JULIA ROBERTS, SYLVESTER STALLONE y KIM BASINGER y te presentamos los últimos discos de ROLLING STONES y ENRIQUE BUNBURY. ¿Hay quien te dé más?



FANTASTIC
magazine

Agent Armstrong
El sucesor de 007

KING OF THE JUNGLE/ VIRGIN
Disponible: **PLAYSTATION/ PC CD (WIN 95)**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



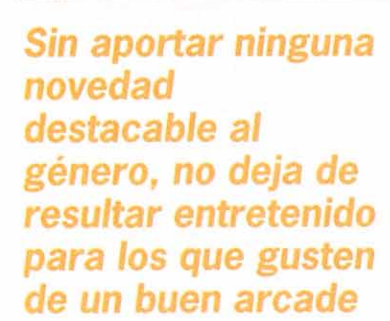


Todos aquellos años entrenando para convertirme en uno de los agentes más importantes han dado su fruto. Una crucial misión me ha sido encomendada y, según me comentan, el futuro del mundo está en mis manos. Yo quería aventuras increíbles, ¡pero no con tanta trascendencia! Como en mi trabajo no existe la palabra "no", sólo me queda una opción: coger mi inseparable Thompson y lanzarme a acabar con el imperio del mal...

Algo similar a esto fue lo que debió pasar por la cabeza del agente Armstrong cuando recibió la noticia de tan ardua misión. Para ser más concretos, la acción se desarrolla en la década de los 30, cuando un conocido gángster ha llevado la corrupción a instituciones políticas de gran escala. Esto le permite tener acceso y plena potestad en campos tan variados como política, ley o ejército. Su pretensión, bastante falta de originalidad, es el dominio del planeta.

«Agent Armstrong» es un arcade en el más puro sentido de la palabra, donde el personaje puede moverse en las tres dimensiones del espacio con un estilo muy similar al de la serie «Bug» de Sega. Ayudado por su fiel metralleta y por otras armas mas potentes que encontrará en su camino, deberá avanzar por sucesivas misiones –cuyo número supera la treintena– con objetivos predeterminados. En algunas bastará con llegar sano a cierto lugar y en otras tendremos que rescatar rehenes o destruir objetivos militares. Agachándose o saltando, subiendo escaleras, usando elevadores y, sobre todo, disparando, deberemos llegar a enfrentarnos con el mismísimo Falconetti –nombre del susodicho gángster–.

El desarrollo no tiene más misterio. La realización del mismo es bastante correcta. Unos atractivos gráficos que combinan objetos prerenderizados y dibujos bitmap –en los que se echa en



Sin aportar ninguna novedad destacable al género, no deja de resultar entretenido para los que gusten de un buen arcade







falta una mayor resolución– y un movimiento de gran suavidad, unidos a una buena recreación de la época, dan al juego un toque de calidad desde el primer vídeo de presentación.

El sonido mantiene el nivel antes comentado y la jugabilidad raya a buen nivel.

La conclusión obtenida al sopesar todos estos factores es la de un juego que, sin aportar ninguna innovación al género, puede resultar entretenido para aquellos que busquen un arcade con el que desentumecer sus olvidados joysticks.



J.J.V.

75



Monster Trucks

Colosos de metal

Si espectaculares resultan las trepidantes carreras en circuitos de velocidad, no lo son menos las protagonizadas por los vehículos de este juego, cuyo desarrollo se sucede por escabrosos caminos y variados terrenos, incluyendo hasta una pista cubierta donde destrozar coches. Lugares perfectos para duras competiciones de todoterrenos.







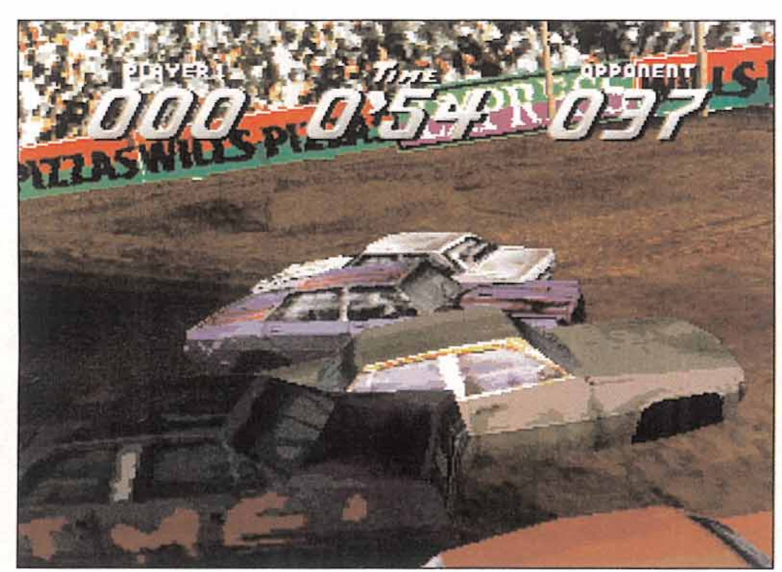
REFLECTIONS/PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION/ PC CD (DOS, WIN 95)**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Los programadores de Reflections parecen haberse especializado en juegos automovilísticos con grandes dosis de acción. Su anterior producción, «Destruction Derby», en sus dos entregas, comenzó a demostrarlo con sus espectaculares golpes y violentas maniobras. Ahora, los protagonistas son los Bigfoot, unos vehículos cuyo denominador común son unas descomunales ruedas acompañadas de una suspensión especial. Seguro que mas de una vez habréis visto como uno de estos "utilitarios" machaca con sus ruedas decenas de vehículos dispuestos a tal efecto. De hecho, se celebran suculentas competiciones de este tipo fuera de nuestras fronteras, siendo muy populares en los EEUU.

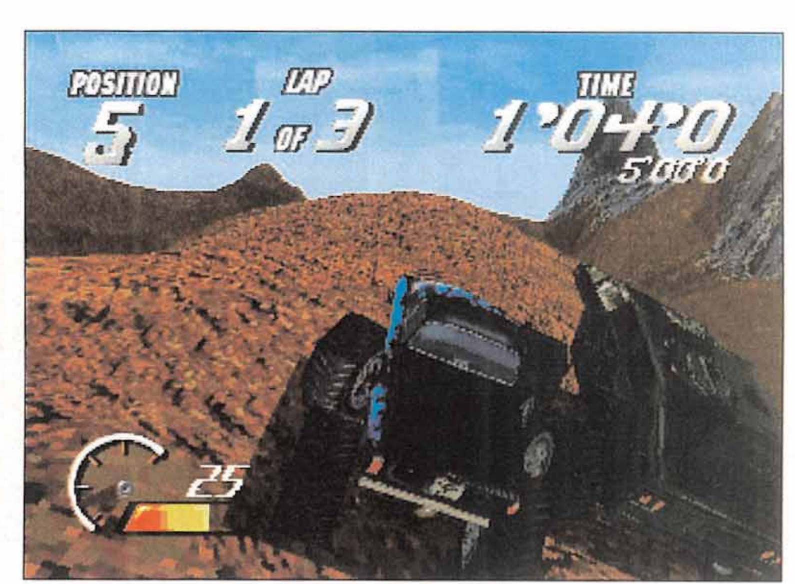
Pueden jugarse carreras sobre circuitos predefinidos, o bien en campo abierto superando una serie de puntos de control

MONSTRUOSOS

Todos los vehículos que toman parte en las carreras de «Monster Trucks» pertenecen a la categoría antes mencionada. No hay, por tanto, ninguno que pueda calificarse como "normal". No son muy rápidos, pero son capaces de atravesar las zonas mas difíciles con un mínimo riesgo de vuelco –de hecho, en el juego no se contempla esa posibilidad–. Lo máximo que puede ocurrir es que caigamos por una ladera o similar, y no



La vista en primer plano no es la mas práctica, pero sí la mas espectacular. Unos cuantos coches no son ningún problema para estos gigantes.



Si el inicio de una cuesta nos sorprende sin llevar la suficiente velocidad, no habrá mas remedio que soportar con paciencia una lenta acometida.

podamos regresar; la solución vendrá de la mano de un helicóptero, que nos remolcará de nuevo hasta la carretera.

Después de la siempre tópica opción de practica, llegan las emociones fuertes, habiendo sido incluidos dos tipos de campeonato con características específicas.

El primero consiste en una serie de carreras a través de circuitos bien delimitados. Dependiendo de la posición obtenida ganaremos determinados puntos. Resumiendo: el método tradicional de un campeonato.

El segundo, y a nuestro entender el más interesante, discurre a través de terrenos similares pero, con una diferencia vital: no existen delimitaciones. A lo largo del terreno hay dispuestos una serie de puntos de control que deben ser tomados en correcto orden, para lo cual contamos con una flecha que nos indica la dirección del siguiente. Si queremos llegar allí por terreno liso –dando un pequeño rodeo generalmente– o atravesando difíciles zonas, es una decisión que debe tomar el propio piloto. Algunas veces un atajo puede suponer un gran adelanto de tiempò, pero otras todo lo contrario.

AL DESGUACE

Como colofón a los dos tipos de carreras comentadas, existen unas fases situadas en estadios cerrados, donde deberemos utilizar una rampa para lanzarnos contra una serie de coches allí situados. Según sea la calidad del salto, y del destrozo, se otorgarán más o menos puntos.

En cuanto al número de vehículos, resulta lo suficientemente elevado. Un total de nueve variados y espectaculares Bigfoots están listos para sufrir los terrenos mas abruptos que se crucen en su camino. Cada uno de ellos tiene sus propias características –dureza, velocidad, etc.– e incluyen recordatorios a coches, como el escarabajo, o furgonetas de los 60.

Si el control de los mismos en sí ya puede resultar complicado, todo se agrava cuando comprobamos que los conductores rivales parecen estar más atentos a nuestras evoluciones que a su propia trazada. No pararán de cerrarnos el camino y golpearnos bruscamente para echarnos de su zona de influencia. Sin duda se trata de uno de los programas donde los pilotos computerizados tienen más mala ...

RESOLUCIÓN VS. VELOCIDAD

En el momento de la ejecución se da la alternativa de jugar en alta o baja resolución. Por supuesto, nuestro ratón se movió instintivamente hacia la palabra HI-RES, y el proceso de carga continuó con su airoso devenir. Fue en ese momento cuando, sorprendidos, observamos que el juego se movía suave, pero muy lentamente. ¿Será igual en baja resolución?, nos preguntamos. La respuesta es no. En VGA el juego alcanza una velocidad correcta pero en SVGA, al no utilizar la técnica del "skip-frame" –saltarse fotogramas para acelerar el desarrollo–, no se puede jugar bien ni en un Pentium 200 MMX. Así, el código podía haber sido depurado algo más.

Es un juego entretenido, cuya calidad gráfica y sonora raya a buen nivel, pero los todoterrenos aún esperan su juego definitivo.

78

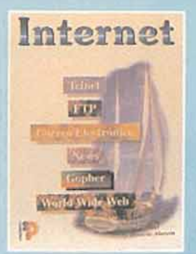
J.J.V.

¿Pasarían la I.T.V.?



Aquí podéis contemplar la casi totalidad de los protagonistas del juego. El punto común de todos ellos es el desmesurado diámetro de sus ruedas y la gran potencia de sus motores. Pero, aún con esa potencia, una cuesta pronunciada puede obligarnos a reducir la marcha al máximo, y a armarse de paciencia.

Diviértete aprendiendo.



Internet (424 pgs)
Ref. 2360-7 PVP 4.300 Ptas.

Indicado para los que quieren iniciarse en la navegación por los mares cibernéticos. Encontrará una completa descripción de Telnet, FTP, Archie, correo electrónico, News, listas de distribución etc..



Guía de Internet para Windows 95 (586 pgs)
Ref. 2311-9 PVP 5.250 Ptas.

Aprenderá a moverse por la red. Ofrece recomendaciones acerca de los centros de Internet.
Incluye gratis la aplicación ON LINE™ Residente.



Control Electrónico con el PC (195 pgs)
Ref. 2238-4 PVP 2.940 Ptas.

Con ésta obra podrá aumentar sus conocimientos sobre el funcionamiento de un PC.
Contiene disquete con el que podrá comprobar de inmediato el funcionamiento de sus realizaciones.



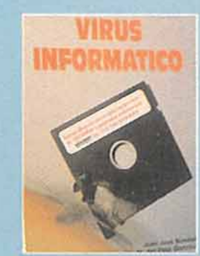
Netscape Navigator 2.0 para Windows 95 (655 pgs)
Ref. 2299-6 PVP 5.995 Ptas.

Esta es la única Guía Oficial de Navigator 2.0 de Netscape que incluye el software auténtico.
Descubra las características de la última versión del examinador Web más popular.



Montaje, Configuración y Reparación del PC (248 pgs)
Ref. 2281-3 PVP. 1.890 Ptas.

Permite al usuario de PC elegir y montar su propio equipo, actualizarlo o ampliarlo, y configurarlo adecuadamente, para conseguir de él un alto rendimiento por el mínimo coste posible.



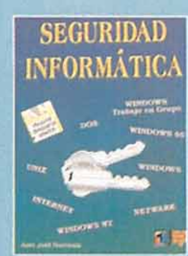
Virus Informáticos (304 Pgs+ disquete)
Ref. 1799-2 PVP 5.060 Ptas.

¿Qué es un virus? ¿ cómo funciona? ¿cómo se construye? ¿cómo protegerse de ellos?
Este libro responde de forma sencilla y completa a estas preguntas.



Montajes Avanzados para el PC (217 pgs)
Ref. 2367-4 PVP 3.500 Ptas.

Para los apasionados de la informática y la electrónica.
Incluye disquete que contiene en formato comprimido más de 9 Mbytes de datos.



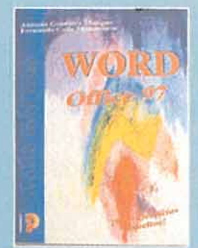
Seguridad Informática (incluye disquete) (280 pgs)
Ref. 2341-0 PVP 3.000 Ptas.

Conozca cuáles son las amenazas que acechan a sus datos y las formas de protegerse contra ellas. Incluye disquete con aplicaciones de dominio público.



Domine la WEB (488 pgs)
Ref. 2370-4 PVP 4.900 Ptas.

Para ser un buen Webmaster necesita conocer qué es realmente un servidor Web. Incluye CD-ROM que le proporcionará todo lo que necesita para conseguir conectarse aunque no posea ningún software de Internet.



Word Office 97 Guía Rápida (336 pgs)
Ref. 2365-8 PVP 1.995 Ptas.

Esta guía proporciona las técnicas necesarias para el correcto manejo del procesador de textos Microsoft Word 97 de forma sencilla y detallada, desde los conceptos básicos, hasta las funciones más complejas.



Lab View. Programación Gráfica para el control de la instrumentación. (424 pgs)
Ref. 2339-9 PVP 3.500 Ptas.

Todas las características del LabView, desde las más simples como estructuras secuenciales e interactivas, hasta las prestaciones más avanzadas CIN (Code Interface Node).



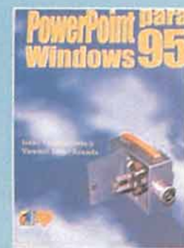
Java™ (552 pgs)
Ref. 2368-2 PVP 5.200 Ptas.

Este libro le permite al lector desarrollar con facilidad pequeños programas (applets) y grandes aplicaciones. Incluye CD ROM con el paquete de desarrollo de SUN que permite al lector trabajar automáticamente.



Netscape Plug-in (325 Pgs)
Ref. 2386-0 PVP 3.700 Ptas.

Le ayudará a ahorrar dinero y tiempo de conexión. Evite los riesgos de traer software de servidores desconocidos. Incluye CD-ROM con la más completa y actualizada colección de conectores disponibles en Internet.



Power Point para Windows 95 (248 pgs)
Ref. 2342-9 PVP 2.500 Ptas.

Este excelente programa le permite realizar presentaciones electrónicas de calidad profesional sin hacer grandes esfuerzos. Una obra eminentemente práctica, con múltiples ejemplos.



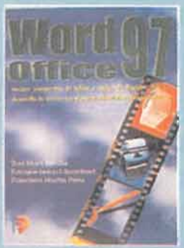
10 Secretos para el éxito en la WEB
Ref. 2358-5 PVP 3.400 Ptas.

Si desea convertirse en un afamado creador de páginas Web, éste es su libro. Descubra de una forma amena y sencilla los secretos de los más famosos creadores de páginas Web con más éxito de la historia.



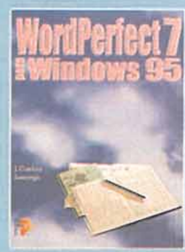
Diccionario de Microinformática (552 pgs)
Ref. 2328-3 PVP 4.675 Ptas.

Explica con claridad los conceptos utilizados en el ámbito de la microinformática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes como a personas expertas.



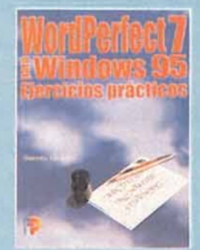
Word Office 97
Ref. 2390-9 PVP 3.995 Ptas.

Más de 200 trucos, sugerencias y atajos para desechar vicios adquiridos y conocer a fondo todo aquello que puede y no puede hacer Word 97.



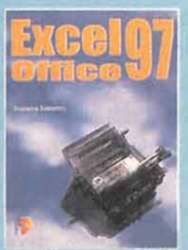
WordPerfect 7 para Windows 95 (550 pgs)
Ref. 2378-X PVP 4.495 Ptas.

El libro presenta numerosas imágenes que ilustran las explicaciones. Al finalizar la lectura del libro,será capaz de dominar las funciones de Corel WordPerfect 7



WordPerfect 7 para Windows 95 Ejercicios prácticos.
Ref. 2404-2 PVP 3.500 Ptas.

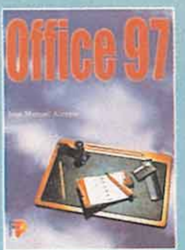
Podrá confeccionar y componer sus documentos; diseño de páginas Web desde el propio programa WordPerfect, inserción de sonido, mailings, etiquetas etc.. mediante explicaciones claras.



Excel Office 97
Ref. 2376-3 PVP 3.995 Ptas.

En este libro, el usuario de aplicaciones informáticas bajo Windows 95, podrá encontrar un mundo fascinante en el manejo y creación de hojas de cálculo sin conocimientos previos en informática.

Selección de Libros de Informática



Office 97
Ref. 2375-5 PVP 2.300 Ptas.

La finalidad del libro es ayudar al lector a manejar y aprovechar inmediatamente los diferentes programas y utilidades de Office 97.



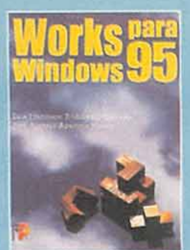
3D Studio, Animación y proyectos de Diseño. (464 pgs)
Ref. 2122-1 PVP 4.190 Ptas.

Indice extractado: Generación de sólidos. El 3D Lofter. Creación y transformación de materiales. Animaciones en el 3D Studio.



3D Studio Diseño de Imágenes Fotorrealistas 3D. (444 pgs)
Ref 2121-3. PVP 3.850 Ptas.

Iniciación al 3D editor. Creación y modificación de entidades en el 3D editor. Cámaras, luces, transformación final del diseño.



Works para Windows 95
(318 pgs)
Ref. 2382-8 PVP 2.700 Ptas.

Este libro ofrece al lector un conjunto de herramientas para cubrir las necesidades diarias de oficinas, centro de estudios, colegios, etc...



Multimedia y CD-ROM para Dummies. (405 pgs)
Ref. 2385-2 PVP 4.300 Ptas.

Te ayudará a decidir el equipo que necesitas y a instalarlo correctamente.



Ole para dummies. (317 pgs)
Ref. 2397-6 PVP 3.500 Ptas.

Guía de la serie Dummies donde encontrará explicación sencilla de los programas OLE y de cómo funciona.



Publicación Multimedia con Netscape (389 pgs)
Ref. 2391-7 PVP 4.750 Ptas.

Diseñe páginas WEB deslumbrantes con modelado VRML en 3D, animaciones, ilustraciones y sonido.



Programación en JAVA para Internet. (778 pgs)
Ref. 2394-1 PVP 6.995 Ptas

Incluye CD-ROM para Win 95 y Macintosh. Los usuarios de UNIX encontrarán el contenido en Internet



Cómo poner a punto su PC.
(492 pgs)
Ref. 2400-X 4.500 Ptas.

Abarca todos los sistemas hasta el Pentium Pro. Contiene dibujos y fotografías para facilitar el trabajo.



Protocolos de Internet.
INCLUYE CD-ROM (567 pgs)
Ref. 2409-3 PVP 5.500 Ptas.

La solución para programadores, ingenieros, administradores de sistemas, estudiantes, profesores etc...



Formatos de Ficheros en Internet. Incluye CD-ROM (469 pgs). Ref. 2410-7 PVP 4.995

Aprenderá a usar los ficheros que encuentre en Internet.
Para PC, UNIX y MACINTOSH.



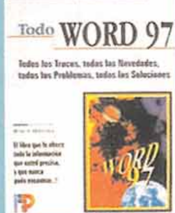
Netscape Communicator
(316 pgs)
Ref. 2418-2 PVP 3.200

Obtenga el máximo provecho de Netscape Communicator paso a paso y aumente el rendimiento en Internet.



Café Programming (429 pgs)
Ref. 2413-1 PVP 3.900 Ptas.

Con este libro aprenderá a utilizar las potentes herramientas de depuración de Café, crear applets en Java etc...



Todo Word 97 (558 pgs)
Ref. 2389-5 PVP 4.500 Ptas

Explica las innovaciones de Word 97 utilizando un lenguaje claro y ameno para ser comprendido por el usuario.



Visual J++ y Active X. INCLUYE CD-ROM. (449 pgs)
Ref. 2416-6 PVP 4.500 Ptas

Enseña cómo integrar controles ActiveX y applets Java en un mismo esquema de codificación.



Cómo hacer negocios en Internet (197 pgs)
Ref. 2405-0 PVP 2.500 Ptas

Dirigido a todos aquellos que tengan responsabilidades empresariales en Internet



Disco Duro (320 pgs)
Ref. 1638-4 PVP 3.430 Ptas

Obtenga el máximo partido de su disco duro, aprenda a optimizar su uso, a realizar copias de seguridad etc...

PEDIDOS:

Teléfono (91) 654 61 64, **Fax** (91) 654 72 72 ,
E-mail pedidosparaninfo@hobbypress.es
o envíanos el cupón por **correo** a: Hobby Post, Calle Ciruelos 4,San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.





Modems, todo sobre telecomunicaciones. (306 pgs)
Ref. 1977-4 PVP 3010 Ptas

Este libro se centra especialmente en las redes que ya funcionan a pleno rendimiento en España.



DATOS PERSONALES

Nombre...................... Apellidos..................
Dirección..
Localidad .... C.Postal..................
Provincia................... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

❑ Adjunto talón a nombre de Hobby Post
❑ Con cargo a tarjeta de crédito VISA (16 Dígitos)
Número ______________ Fecha caducidad______

TITULO DEL LIBRO	REFERENCIA	P.V.P.
	G. Envío(*)	
(*) 1 libro: 300 Pts; 2 libros: 450 Pts; 3 libros o más: 550 Pts	Total Pedido	



Dark Reign: The Future of War

Maravilla en tiempo real

Los juegos de estrategia en tiempo real se pueden contemplar desde dos puntos de vista: comparándolos con aquellos que, hoy por hoy, marcan las pautas, es decir, los «Warcraft» y «Command & Conquer»; o bien de una manera totalmente independiente, con lo que el juego puede exhibir sus cualidades con más libertad y sin condicionamientos. Este último método es el más justo, teniendo en cuenta que cada vez son más los aficionados a la estrategia que los escogen tan sólo por una cosa: la acción en tiempo real.

AURAN/ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Pues sí, «Dark Reign» es la gran apuesta de Activision para hacerse un hueco en las preferencias de los amantes de la estrategia. Por tanto, sobra decir que el juego se apunta todas las cualidades que los de este tipo deben tener, y las interpreta a su manera para ofrecernos una nueva visión de una idea tan antigua como la de «Dune II». En este empeño, los chicos de Auran no han ido nada desencaminados, pues han logrado un juego con una marcada personalidad, de una corrección técnica sobrada, y con suficiente caché como para codearse con los amos del cotarro, por todos conocidos.









SENSACIÓN INCONFUNDIBLE

A la vista de unas pantallas estáticas, todos los juegos de estrategia en tiempo real parecen exactamente iguales. Sus gráficos, más o menos diminutos, de unidades y construcciones sobradas de detallitos, y esparcidas por escenarios donde se aprecia el uso de la textura y el render, son una constante en todos ellos. «Dark Reign» no es una excepción. Y sólo cuando nos ponemos a jugar con ellos es cuando experimentamos ese "feeling" que te dice que estás ante un buen juego. Esto es precisamente lo que no todos consiguen, y que «Dark Reign» tiene, para dar y tomar.

Dark Reign tiene cualidades que aportan savia nueva a los juegos de estrategia en tiempo real, como su sistema de órdenes automáticas, las propiedades tácticas del terreno, o el trazado de rutas

Sobre el terreno: Tactics Engine



Estamos ante el alma mater, estratégicamente hablando, de «Dark Reign». "Tactics Engine" es un engine estratégico 2D que posee muchas características asociadas a los engines 3D. Estas características confieren a los escenarios de juego cualidades especiales que los diferencian de lo visto anteriormente, siendo algunas de ellas creación de mapas en tipo real, materialización de distintas alturas y elevaciones del terreno, y establecimiento de una línea de visión auténtica.

Con este engine, «Dark Reign» consigue cualidades tácticas que lo colocan a la altura técnica –siempre estratégicamente hablando– de un buen "wargame" –aunque no lo sea–, y que la alejan considerablemente de lo que hasta ahora era considerado normal en este tipo de juegos. Hasta ahora, los decorados eran tan sólo eso, decorados, con la única función de recrear la realidad y delimitar el terreno de juego, cuyos únicos elementos tácticos eran los obstáculos y la oscuridad en que se sumían las zonas que aún no habíamos visitado. Respecto a este último aspecto, "Tactics Engine" vuelve a sumir en una semioscuridad las zonas que, aunque ya hemos visitado, están fuera del campo visual de nuestras unidades y edificios.

Los decorados de «Dark Reign» son un componente importante del juego, pues toman parte en él de forma activa. Al existir distintas alturas, las unidades pueden ocultarse y disparar con ventaja desde una elevación, así como ver modificado su ritmo de marcha. Asociada a esta cualidad, está también la de la línea de visión que tienen las unidades dependiendo de su posición y, por supuesto, características que les permite detectar a los enemigos. Cada tipo de terreno afecta a determinadas unidades que pasen por él, así sólo las unidades de infantería pueden pasar por el barro y los vehículos pueden tener problemas en cuanto el terreno se pone en cuesta o se vuelve muy inestable. Por último, la generación en tiempo real permite que el juego muestre muy ágilmente mapas de considerable tamaño y bastante detallados.

El engine permite sin problemas el juego fluido por IPX o TCP/IP, y es tan versátil que ha permitido la inclusión en «Dark Reign» de un editor de escenarios y utilidades para generar mapas a partir de ficheros bitmap (.BMP). Todas estas cualidades le convierten en uno de los mejores engines para juegos de estrategia en tiempo real.



El editor de escenarios es una potente herramienta muy fácil de manejar, lo que hace que todas las posibilidades del juego sean casi ilimitadas.



Las unidades pueden seleccionarse en bloque para moverlas, o darles órdenes especiales de ataque y defensa, y poder modificar así su comportamiento.



La colocación de todos los edificios de nuestra base es vital para el desarrollo de una defensa eficaz de la misma, evitando que los ataques la dañen seriamente.



El terreno, con sus características activas, tiene un papel relevante en el juego como elemento táctico, tan importante como las mismas unidades.

La primera partida ya nos permite comprobar la comodidad de juego, cómo los menús y unidades explican por sí mismos sus funciones y basta un poco de "ensayo y error" para que las cosas marchen como la seda. En el caso de que necesitemos más ayuda, siempre podremos acudir a los tutoriales que el juego nos brinda. Al ser la mecánica la clásica de este tipo de programas, será como jugar a cualquier otro que ya poseamos, y si no tenemos ninguno, lo intuitivo y sencillo del interfaz hará que nos hagamos con el sistema enseguida. «Dark Reign» no cuenta con un interfaz demasiado sofisticado, pero sí muy práctico, con todo al alcance de la mano con pocos clics, sin preocuparse en tener que ocultar ninguna parte, lo que reduce también el tamaño de la pantalla del mapa. El desplazamiento de la misma se produce al mover el ratón a un borde y, aunque podría ser un poco más rápido, el mapa general a escala ayuda bastante a tenerlo todo controlado.

Conforme avanzamos en la campaña, el juego va desgranando su historia, tan poco original como cualquier otra, y aumentando su nivel de dificultad gradualmente, bastante soportable durante cierto número de escenarios, hasta que los mapas comienzan a ser tremendamente grandes y los enemigos demasiado inteligentes. En ese momento es cuando empieza el verdadero desafío para unos, y la frustración para los menos. De todas formas quien sea capaz de acabarse las más de treinta misiones que incluye «Dark Reign», podrá diseñarse las suyas propias con el editor de escenarios, que se maneja con bastante facilidad, lo que no le resta potencia tanto en la creación de nuevas misiones, como en la modificación de las ya existentes. Las ilimitadas posibilidades del juego se completan con la existencia de partidas multijugador –red, modem, serie o Internet– que permiten participar simultáneamente a varios jugadores contra el ordenador y unos contra otros.

MEDALLA PARA ACTIVISION

Como ya hemos dicho, lo menos original de «Dark Reign» es su argumento: dos bandos enfrentados por el control militar del planeta Tierra. Para conseguir este objetivo, hacen uso de ejércitos creados a partir de dos recursos: agua –un bien escaso en la era futurista en que se ambienta–, que se vende para conseguir dinero; y elemento 115, que funciona como fuente de energía para construcciones y vehículos. De estos dos últimos componentes, el ►

Los protagonistas: unidades y construcciones



En cualquier juego de estrategia en tiempo real no podemos perder de vista a unidades ni construcciones. Tanto unas como otras son importantes de cara a la finalización de la partida con éxito. Sin los edificios no podemos crear unidades, y sin éstas no podríamos crear edificios, que estarían indefensos ante el enemigo si no se los protegiese.

Los edificios de los dos bandos que compiten en «Dark Reign» son prácticamente idénticos y, a su vez, responden a unas pautas de desarrollo comunes a todos los juegos similares. Así, entre ellos hay un cuartel general, una planta de procesamiento de recursos, un centro de entrenamiento de los distintos tipos de soldados, y una factoría en la que produciremos vehículos de combate y de recolección de materias primas, además de las consabidas torretas de defensa. De entre esas construcciones, toma especial importancia el cuartel general, no sólo por ser el epicentro de nuestra base, sino también porque regula el número de unidades de que podemos disponer, de una manera óptima. Si excedemos ese número, el rendimiento y funcionalidad de las tropas disminuirá, con lo que estaremos obligados a mejorar el nivel de nuestro cuartel general para que todo vuelva a su estado óptimo. Esta característica también es un obstáculo a la creación de ejércitos enormes con los que atacar a bulto, propiciando el diseño de un bloque de combate pensado y meditado, lo que sin duda favorece la estrategia.

Las unidades son el aspecto de los juegos en tiempo real que más diferencia a unos de otros, aunque también se pueden encontrar similitudes entre todos ellos. Siempre existen unidades básicas de infantería, vehículos ligeros, pero poco potentes, y otros un poco más lentos, pero más destructivos, además de unidades aéreas, de transporte, de construcción y de defensa fija. Y, luego, están esas unidades características y originales que le dan ese toque particular e innovador al juego. «Dark Reign», en sus treinta y cuatro unidades, repite algunas especiales ya vistas en la saga «C&C», como el espía o el saboteador –que podíamos considerar como un ingeniero–, pero incorpora otras como el explorador o el francotirador, que se convierten en un elemento del terreno –hacen un morphing a piedra o árbol– para atacar a traición a sus enemigos, o los médicos y mecánicos que sanan y reparan a los distintos componentes de nuestro ejército en el campo de batalla. También son significativas otras unidades, como los contaminadores de agua, de función bastante obvia, o los secuestradores, que se apoderan de una unidad enemiga, le colocan una bomba en la espalda, y la lanzan contra sus enemigos.

Las únicas órdenes que podremos dar a nuestras tropas son las de moverse o atacar –a las recolectoras, conseguir agua y elemento 115–, lo que no es nada distinto a lo ya visto. Pero lo que sí es innovador, es la forma de hacerlo. Además de pinchar en ellas y dirigirlas a su destino, también podremos indicarlas una ruta que deben tomar, determinada a partir de unos puntos fijos que marcaremos en el mapa. Esto es útil sobre todo para las recolectoras. En lo que se refiere a sus posibilidades bélicas, podemos actuar sobre su comportamiento ofensivo, indicándolas que exploren el terreno, hostiguen al enemigo, o actúen suicidamente; y defensivo, pidiéndolas que guarden un determinado edificio, se limiten a rechazar los ataques, o que persigan a los enemigos rechazados. Además, «Dark Reign» permite fijar valores para las unidades como la distancia de persecución, la tolerancia al daño y la independencia de las mismas.

Es indudable que todas las cualidades antes mencionadas de unidades y construcciones influyen claramente en las posibilidades estratégicas y tácticas del juego, colocándolo en un buen nivel en ambas, obligándonos a pensar con detenimiento cada misión utilizando sabiamente todas nuestras posesiones.

juego está bien surtido tanto en variedad de tipos como en número, para que no haya ninguna limitación posible a las estrategias que se pueden aplicar. Como ya viene siendo habitual, los edificios se pueden construir, vender y reparar, pero también desactivarse momentáneamente para que no consuman energía. Las unidades se mueven y atacan manejándose de la forma acostumbrada, pero también están dotadas de ciertos poderes especiales de transformación y adaptación al terreno, podemos fijar rutas predeterminadas, y pueden autodestruirse. Igualmente se pueden producir varias unidades de forma simultánea en distintos edificios.

Si, en cuanto a posibilidades y jugabilidad, «Dark Reign» es brillante, en el aspecto técnico pasa otro tanto. Su engine nos proporciona mapas inmensos en 2D con cualidades 3D, muy bien diseñados a nivel gráfico, al igual que las unidades y los efectos especiales, dignos de reseñar por su belleza visual y efectividad en la ambientación. A esta última cualidad también contribuyen los efectos sonoros, voces digitalizadas y la música, aunque tampoco son nada del otro mundo. Las animaciones son correctas, realizadas con gusto y naturales, pero no son lo más sobresaliente del juego.

Con «Dark Reign», Activision ha conseguido algo bastante difícil hasta el momento, y es ponerse a la altura de títulos actuales como «Red Alert» y «Warcraft II». Tiene todo de lo que pueden presumir estos dos últimos, a lo que añade suficientes elementos identificativos para no pasar desapercibido, y que el usuario no quede indiferente. Atrae, cautiva mientras juegas y anima a seguir jugando, proporcionando muy buenos ratos. Pero, eso sí, hay que ser un incondicional del género; si no, casi mejor ni acercarse.

C.S.G.



Cuando PCFútbol 5.0 vio la luz muchos pensaron que sería difícil de mejorar.

Y estaban en lo cierto. Difícil, sí, pero posible.

Condiciones meteorológicas en los partidos, para que jugar en el norte no sea lo mismo que jugar en el sur.

Los 20 estadios de Primera tal y como son, recreados hasta el último detalle por dentro y por fuera, para sentir lo que siente un jugador.

Nuevo engine 6.0 para el simulador, que gestiona jugadores poligonales y animaciones en el límite del realismo.

Nuevo sistema de compraventa de jugadores con inteligencia artificial.

Nuevo sistema de comentarios con los nombres de los jugadores, que para eso son los mejores del mundo

6.0 TEMPORADA 97-98

Versión 2.0 de nuestro Proquinielas, con un entorno más intuitivo, con la mejora en el sistema de análisis matemático y con su integración en el menú principal de PCFútbol.

Base de datos con los videos de los mejores goles de La Liga, la nuestra, la mejor del planeta.

Pues si todo esto te gusta no nos pierdas de vista, ya que sólo es un anticipo.
Cada PCFútbol deja pequeño a su predecesor, y el 6.0 no va a ser menos. Eso seguro.

6.0. Para que sigas pensando que mejorar PCFútbol es difícil, pero no imposible.

Todo el fútbol en tu PC

PC FÚTBOL





UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

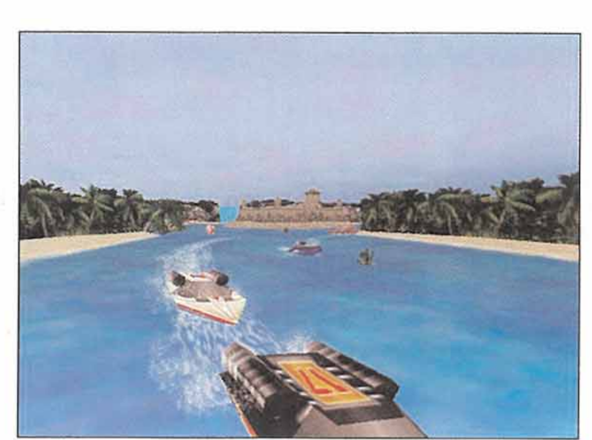


www.dinamic.com
91 658 6008 fax 91 653 2015

Speedboat Attack
Carreras pasadas por agua

TELSTAR
Disponible: **PC CD**
ARCADE





Una carrera siempre es una carrera, ya sea por tierra, aire o incluso mar, como es la modalidad que nos ocupa. O lo que es lo mismo, que si el caso es competir, «Speedboat Attack» cuenta con todos los ingredientes.

Al igual que en el resto de juegos de carreras, aquí podemos elegir entre cinco tipos de lanchas motoras, distintas en aspecto y características. De la misma manera, existen diez tipos de circuitos, entre los que se incluye el recorrido Balear, por aquello de darle un toque latino. Cinco de esos recorridos pertenecen al nivel fácil, y los cinco restantes se encuadran en un marco profesional, con más corrientes subterráneas y obstáculos. En cada uno de ellos hay un atajo difícil de localizar, pero que supone un verdadero ahorro de tiempo y espacio –por algo es un atajo–, y que casi asegura la primera posición, a poco que se den bien las cosas.

Dependiendo de si se elige la modalidad de carrera o acción, dispondremos de munición con la que disparar al resto de lanchas, o nos limitaremos a alcanzar la máxima velocidad para superar al resto de competidores, que en el fondo es el objetivo último del juego, sea cual sea la modalidad. La creación de Telstar, diseñada para MMX, ofrece, además, la oportunidad de disfrutar de los espectaculares efectos de las tarjeta 3Dfx. Son muchas ya las veces que os hemos aburrido con este tema: contornos más definidos, efectos de luz más realistas y todo lo demás. Pero, en este caso, las ondulaciones del agua y sus diferentes tonalidades de azul son realmente buenas, y no tienen ni punto de comparación al probarlo en un PC sin aceleradora.





Ya sea en una simple carrera, o en una competición armados hasta los dientes, lo importante siempre es ser el mejor sobre el agua





Todo esto nos lleva a la conclusión de que «Speedboat Attack» es un juego divertido, de gráficos vistosos, incluso sin la 3Dfx, y de movimientos suaves, aunque la sensación de conducir una lancha sobre agua siempre sea totalmente diferente a la de disfrutar de un perfecto asfalto.

D.E.G.

78



LOS MONSTRUOS DE HOLLYWOOD YA NUNCA SERÁN COMO ANTES...

TEMA PRINCIPAL DE LA B.S.O.
COMPUESTO E INTERPRETADO POR
LA UNIØN

HOLLYWOOD
MONSTERS

pc cd rom

Una aventura gráfica de



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



www.dinamic.com
91 658 6008 fax 91 653 2015

Hard Core 4x4
Más todoterrenos

Todos aquellos que estén preparados para la acción que se pongan el casco, se abrochen su mono de competición y se calcen sus mejores guantes. Un espectacular coche todoterreno espera dispuesto a ser el mejor. Y, eso sí, que nadie se olvide de poner la radio a tope.









GREMLIN INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
ARCADE

Juegos de coches hay a montones en el mundillo del PC, pero auténticas carreras de 4x4, con esos brutales todoterrenos de enormes ruedas no es que abunden, precisamente, aunque, lo que son las cosas, ahora les ha dado por coincidir en el mercado, teniendo el más claro ejemplo en el que nos ocupa, y «Monster Trucks», de Psygnosis . Y, bajo esa premisa, «Hard Core 4x4» pretende hacerse un hueco dentro de los juegos de carreras, tirando por el camino de la novedad o, al menos, de lo menos trillado. Y si bien la idea no es mala, la realización práctica de la misma deja bastante que desear.

AL VOLANTE DE LA BESTIA

Por definición, un 4x4 es un coche con tracción a las cuatro ruedas y, por lo general, de gran cilindrada, capaz de desarrollar una elevada potencia. Su espacio vital más apropiado son los terrenos abruptos, llenos de ondulaciones, barro y con escasez de asfalto. Cuanto más virado sea el terreno mejor para el conductor, que tendrá más oportunidades de demostrar sus habilidades al volante. Pues bien, todo eso se cumple en «Hard Core 4x4», pero con muchas reservas. Nada más empezar a jugar se abre un menú en el que seleccionar unas cuantas opciones. En principio, podemos acceder a siete tipos de vehículos y otros tantos circuitos. Cada coche destaca

Los espectaculares todoterrenos de enormes ruedas son los verdaderos protagonistas de este juego. Pon a prueba sus suspensiones en los terrenos más abruptos



en una característica, ya sea la velocidad, la suspensión o el agarre, y cada circuito que vamos avanzando añade un punto más de dificultad al anterior, hasta llegar a complicarse tanto como para que el mismo sólo sea apto para el mismísimo Carlos Sáinz. Bromas aparte, existen recorridos que no pueden ser seleccionados hasta que no hayamos hecho alguna cosa de importancia en un campeonato. Es decir, si tras participar en los siete circuitos quedamos vencedores, seremos recompensados con nuevos recorridos, así como con nuevos vehículos, más potentes y sofisticados.

Además, es posible participar en una crono en la que marcar el mejor tiempo del circuito y que, dicho sea de paso, es una manera inteligente de practicar y cogerle el truquillo al juego, que falta hace.

Otras opciones que es posible modificar son las de elegir entre un vehículo con cambio manual o automático, o las de definir las condiciones climatológicas en las que queremos que se desarrolle la carrera.

Los circuitos en sí merecen una mención aparte. Los primeros, aunque retorcidos y mal señalizados, son llevaderos, pero los más avanzados, todavía con menos señalizaciones y más oscuros, son de auténtico profesional de la conducción. Baste con decir, que en estos recorridos es mejor ir "chupando rueda" para saber cuál es la ruta más acertada.

SOBRE LA PISTA DE PRUEBAS

Tras someter a un duro rodaje a este «Hard Core 4x4», podemos decir que las calificaciones obtenidas no han sido todo lo buenas que se esperaban. Basándonos en las especificaciones del fabricante, con un Pentium 120 sería suficiente para que funcionara, y es cierto pero, ¡cómo funciona! Nosotros hemos recurrido a un Pentium 200 y el resultado es bueno en una sencilla resolución de 320x240 pixel, y lamentable en



800x600 y sucesivas. Sólo aquellos que dispongan de un procesador MMX podrán disfrutar de la sensación de velocidad. Y si, además, disponen de una tarjeta aceleradora 3Dfx, la sensación será aún más real.

En verdad, decir que el juego es malo por esto sería injusto, pero lo cierto es que la configuración que se requiere para disfrutarlo está al alcance de muy pocos bolsillos.

Lo que sí resulta ciertamente acertado es la música, por algo el juego se llama «Hard Core». Es cañera y acorde con la acción. De lo mejor del juego. Y la opción de jugar en red es otro acierto de Gremlin, puesto que de todos es sabido que competir contra unos cuantos amiguetes es más emocionante que hacerlo sólo contra el ordenador.

En fin, un programa que podría haber dado mucho más de sí.

D.E.G.

65

MMX Y 3Dfx

La precisión de una tarjeta aceleradora 3Dfx y la calidad que da al conjunto gráfico, es soberbia. Las diferencias entre jugar con y sin ella son más que apreciables: contornos más definidos, efectos de luz más realistas, transparencias –en circuitos con niebla, por ejemplo– impresionantes y otras virtudes que no hace falta nombrar. Está claro que todo son ventajas, excepto el precio.

Con la tecnología MMX, por fortuna cada vez más común, pasa algo parecido. La velocidad del procesador es más rápida y el juego es más divertido, pero aún son pocos los ordenadores que cuentan con ella.

Si unimos las dos circunstancias –3Dfx + MMX– el resultado es un cóctel explosivo que en un futuro no muy lejano hará maravillas, pero que hoy es casi un sueño.

Waterworld
Futuro líquido

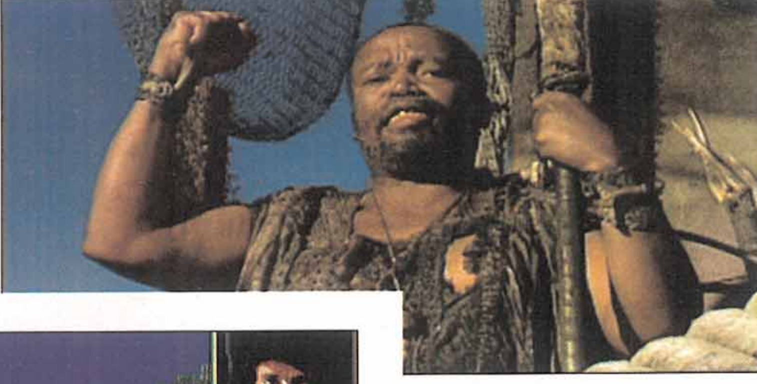
INTERPLAY
Disponible: **PC CD (DOS)**
ESTRATEGIA

Nos encontramos ante un futuro en el que, debido al deshielo de los casquetes polares, el planeta entero se halla cubierto de agua y no existe tierra firme.
El hombre, viendo esta situación y en busca de su supervivencia, ha construído unas especies de ciudades flotantes llamadas Atolls, usando la poca tecnología que ha quedado tras el desastre acuático. De nuevo, el trueque y el pillaje son actos cotidianos, a la par que el agua potable y la comida resultan bienes preciosos.
Éste es el juego que Interplay ha creado a partir de la película protagonizada por Kevin Costner. Siguiendo el estilo de maravillas del software como «C&C» o «Warcraft II», «Waterworld» nos da la oportunidad de participar en las cruentas batallas de clanes, donde los objetivos son varios: liberar prisioneros, robar riquezas, defender nuestros dominios, etc. Los gráficos, en comparación con los títulos anteriormente mencionados, gozan de un mayor tamaño, lo que nos permite verlos más en detalle, aunque si estamos acostumbrados a los pequeños sprites de toda la vida, hay una opción que nos permite variarlo.
Más de treinta minutos de secuencias de vídeo en tiempo real, dan pie a las misiones que tenemos que afrontar y nos informan sobre los progresos tecnológicos que conseguimos.
Tendremos a nuestra disposición hasta dieciséis armas, entre las que se incluyen el lanzallamas, la escopeta de cañones recortados, la metralleta y las granadas, aunque cuidado, pues la mayoría necesitan munición y, si la gastamos en exceso, podemos encontrarnos en un nivel francamente difícil, sólo con palos y piedras, lo que no resulta muy recomendable.
Según rescatemos gente, o aumentemos en importancia, se nos unirán más individuos, haciendo un ejército más numeroso. Dedicado especialmente a los incondicionales del género y, en especial, a los que comienzan sus andadas en el mismo, llega «Waterworld» que, si bien no ofrece nada nuevo, gustará mucho por su atractivo visual.

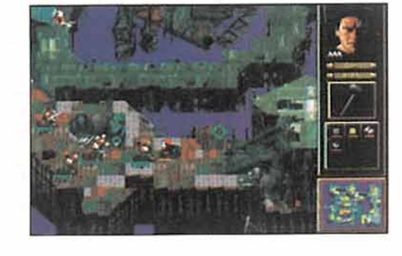
C.F.M.

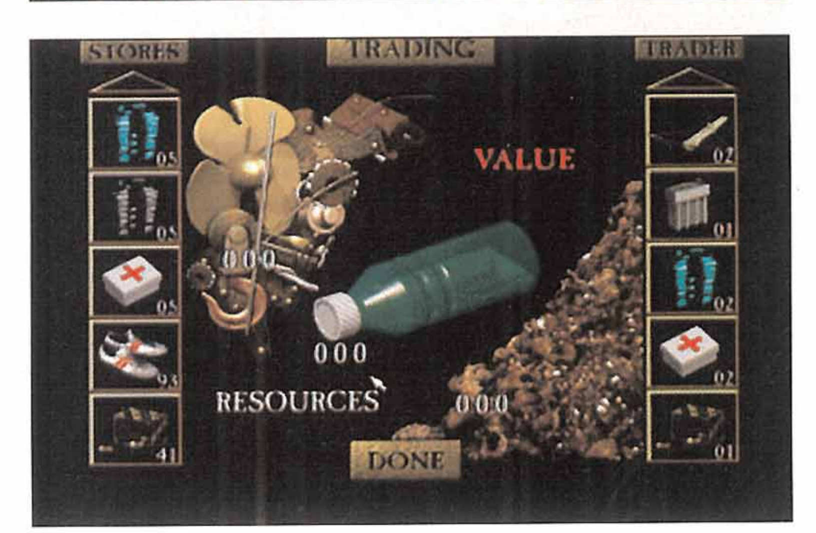

70









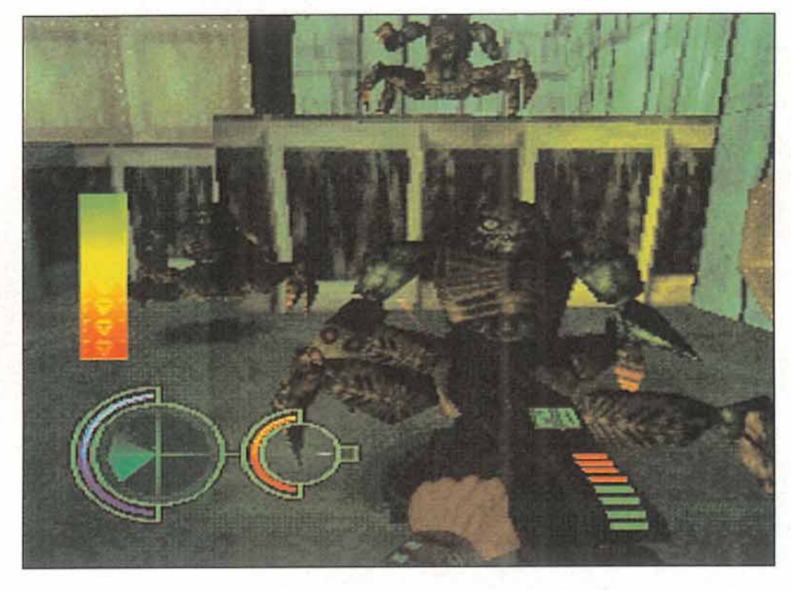


Toda la acción de la película ha sido trasladada al juego

Lifeforce Tenka
Mitad hombre, mitad máquina

PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

La visión futurista de «Tenka» nos muestra la Tierra como un lugar altamente contaminado y semidestruido por las guerras. Corre el año 2 096 y mucha gente ha escapado a zonas donde la vida discurra con mayor normalidad. Uno de ellos fue Tenka; tras muchos años de trabajo logró reunir el dinero necesario para el viaje al paraíso. Pero, a su llegada, sus ilusiones cayeron en picado; descubrió una fabrica de bionoides –guerreros mitad humanos, mitad máquina– que secuestraban clientes para crear sus máquinas. Bajo esta pesimista historia se esconde uno de los muchos juegos con reminiscencias de «Doom» y/o «Quake» que existen en el mercado. Pero, ¿novedades?; ninguna destacable.
Si ya se ha probado alguna de las maravillas del género, este juego puede parecer más de lo mismo,







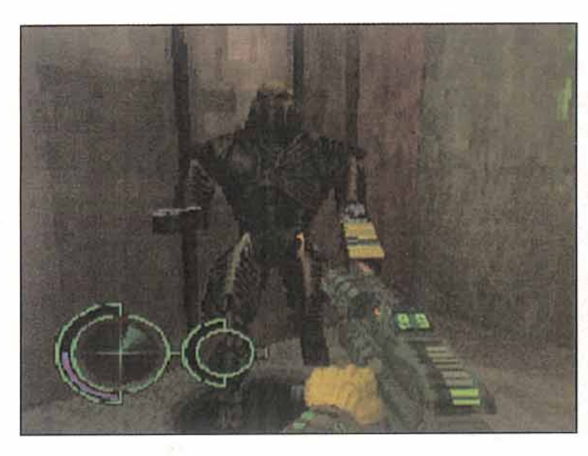
aunque hay que tener en cuenta que la mayoría sólo existen para PC, y que PlayStation no está sobrada de este tipo de títulos. Para la gente que sólo tenga acceso a juegos de esta consola, «Tenka» sí puede suponer un acercamiento de calidad a uno de los géneros que han batido records de venta durante los últimos años. El objetivo en cada nivel es acabar con todos los enemigos y acceder a una puerta de evacuación. En situaciones esporádicas puede ser necesaria la resolución de un acertijo o el uso de una tarjeta para abrir determinada puerta pero, la esencia del juego reside en el buen uso de nuestra arma. Este punto, el de las armas, no incluye un número tan elevado como otros títulos y, para remediarlo, algunas de ellas pueden ser usadas de varios modos: manual, semiautomático o ráfaga. Así, en la práctica funcionan como armas distintas.
La sensación de movimiento, las texturas de los objetos, los efectos de luces, la escasa pixelación y el sonido Surround son puntos en los que se ha puesto mucha atención, lográndose una correcta ambientación.

En PlayStation no existe mucha competencia en el género de «Tenka», lo que le añade algún aliciente

Mención especial merece la calidad del vídeo introductorio; siempre es de agradecer un comienzo agradable. Todo esto, unido a una dificultad asequible, conforma un juego muy entretenido y bien realizado que contribuye a llenar un importante hueco para PlayStation. Pero aquellos que, además, tengan un PC y hayan visto alguno de las joyas del género, verán en «Tenka» pocas novedades.

J.J.V.

72

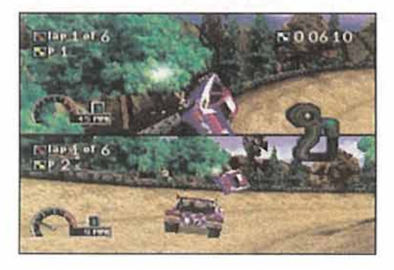




Rally Cross
Desafío a las leyes de la gravedad

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE







Fórmula 1, karts, rallies, deportivos..., el mercado está repleto de juegos de conducción y el usuario puede llegar a sentirse abrumado si tiene que elegir entre todos ellos. La parte positiva es que aún siguen apareciendo títulos que aportan su granito de arena para mejorar lo existente. Éste es el caso de «Rally Cross», un arcade que nos sumergirá en el mundillo de los coches mas resistentes, los coches de rally.

Hablar de este género hace necesario recordar a «Sega Rally Championship». Éste ha sido, sin olvidarnos del excelente «Screamer 2», el líder en el mercado internacional. Ninguno de los dos han visto la luz en PlayStation y muchos usuarios de esta consola han estado esperando la respuesta de Sony en este campo. Este puede ser el principal problema, que esperen de «Rally Cross» cierta similitud, o si es posible, mejora de los antes comentados. Decimos esto porque el desarrollo del juego no sigue los cánones de estos y se acerca más a la forma de conducción utilizada en juegos como «Test Drive-Off Road» o «HardCore 4x4». Aquí lo que prima no es la velocidad, sino la habilidad, pues el terreno es mucho más irregular y una velocidad excesiva puede suponer un vuelco aunque sigamos firmemente el trazado del circuito. Esta dificultad puede suponer, al principio, sudores fríos y enfados múltiples, pero todo es cuestión de práctica.

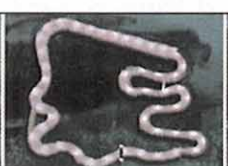
Técnicamente posee una calidad extraordinaria, acorde con los tiempos que corren. Los movimientos y vuelcos de los coches han sido dotados de un realismo increíble y los gráficos 3D están a la altura de los mejores juegos del momento. En cuanto a variedad: doce coches con características propias, seis circuitos con tres variantes cada uno, diversas competiciones –contra-reloj, frontales, suicidas...– y la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores en una misma consola –si se dispone de un Multi Tap– son sus máximos exponentes. Su punto más flojo es el sonido, que sin ser horrible, no deja de ser bastante simple.

Es difícil compararlo con juegos como «Sega Rally» o «Screamer 2»; sencillamente, es diferente

Por todo esto, si buscáis un juego con la velocidad como protagonista, puede que «Rally Cross» no satisfaga vuestros deseos. En caso contrario, nos encontramos ante un título que destaca entre los de su género.

J.J.V.









Aquí tienes todo el fútbol del planeta.

El programa de fútbol mundial

KICKOFF 98

120 selecciones nacionales

sistema de comentarios en castellano






CONTROL

Jugabilidad e interactividad totales. El ordenador va adaptando su nivel al tuyo para que, aunque vayas mejorando, el desafío no disminuya.

DECISIÓN

Cada jugador mantiene el balón en su poder el tiempo suficiente para poder decidir qué movimiento quiere realizar entre los existentes.

TÁCTICAS

Impresionantes posibilidades tácticas. Kick Off 98 ofrece al jugador una elección de hasta 120 selecciones, cada una con su estilo de juego.

GRÁFICOS

Kick Off 98 utiliza una engine nueva que te permite controlar jugadores de hasta 500 polígonos sin necesidad de tarjeta aceleradora 3D.

COMPETICIONES

¡Hasta 5 competiciones diferentes! El jugador puede elegir entre la Copa del Mundo, Amistoso, Liga... o crear su propia competición.

SONIDO

Efectos de sonido ultrarealistas. Emoción al límite en un juego que simula al detalle los sonidos y público de los estadios europeos.

El programa de fútbol mundial KICKOFF




ANCO

UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR



www.dinamic.com
91 658 6008 fax 91 653 2015

Kick Off 98 está desarrollado por ANCO Software Ltd. Copyright 1997 Anco Games. All rigths reserved worldwide.

MANIACOS DEL CALABOZO

Arrellanaos en vuestros sillones, disfrutad de la calefacción y el agua caliente, de los apetecibles alimentos a inmediata disposición en la nevera y despensa. ¡Ah!, y esa mullida cama tampoco está mal... Ya podéis volver a la cruda realidad: ésta es una reunión de los Maníacos del Calabozo.

Y cuando termine os espera el duro suelo y numerosos ruidos, confesión de compañías indeseadas que tal vez fuercen al frío que ahora tenéis a huir, gracias al calor que se genera en el combate.

Lugares diversos, otrora de paz, tranquilidad y calma, están corrompidos, esperando que los salvemos. Así, Guardia, en «Wizardry Gold», Arkania, en «Blade of Destiny» y «Star Trail» –si se consuma la publicación–, Tamriel, en «Daggerfall» o Aden en «Entomorph».

Y repetiré, ya casi como broma nuestra, que están en el candelero dos JDR más, muy esperados: «Lands of Lore. Guardians of Destiny», cuyo olorcillo casi nos llega ya, y «Ultima IX. Ascension», para el que habrá que esperar.

Decía antes que hay gran cantidad de mundos corrompidos esperando un héroe salvador. Por contra, hay también unos cuantos especialmente felices, que desean corromperse y envilecerse hasta la degeneración. ¿Qué mundos son estos? Los que nos esperan en el curioso «Dungeon Keeper». Hablemos un poco de él.

UN JDR AL REVES

En los juegos de rol de mesa, en los que se inspira nuestro género favorito, participa el llamado "amo del calabozo" que va creando el mundo y el entorno para los restantes jugadores, informándoles del lugar en que están, de las circunstancias del juego y del resultado de sus acciones.

En los JDR de PC, el papel del "amo del calabozo" lo asume, indirectamente mediante el mismo, el programador/diseñador. Al jugador queda encomendado el papel de aventurero.

Hasta ahora, no había ningún juego en que ocurriera lo contrario, que el jugador actuara de "amo del calabozo" y el ordenador de aventurero. Obsérvese que sí existen juegos que nos permiten tomar ese papel, o sea, diseñar la aventura, para otros jugadores humanos. Por ejemplo, «Dungeon Hack».

Sin embargo, en «Dungeon Keeper» ocurre justamente aquello, nosotros hacemos de "amo del calabozo" y el ordenador pone los aventureros. Hay que decir que hemos de ser un "amo" malvado, ya que el objetivo no es tanto que los aventureros jueguen, como que fallezcan en el intento. De hecho, las partidas se ganan cuando no queda ninguno en el mundo a conquistar, momento en que éste queda absolutamente corrompido.

Para todo ello, podemos trazar el calabozo de la forma que se nos ocurra, montar nuestro ejército de criaturas diabólicas y hacer que caigan sobre los confiados aventureros, poner trampas y puertas por los pasillos...

Lo cierto es que son todos componentes que inducen a clasificar este juego como de estrategia. Y, sin embargo, he querido hablar un poco de él; primero, por su evidente relación con los JDR, aunque sea por el papel de "dungeon master" que se asume. Y, segundo, porque también tiene una fuerte componente de JDR en sentido clásico. En efecto, hay que explorar un mundo, lleno de trampas y tesoros; hay que enfrentarse a enemigos con un equipo, en este caso formado por monstruos. Además, tiene la posibilidad de poseer una criatura, modo en el que se ve el mundo en perspectiva tridimensional y se produce un desarrollo análogo al de un JDR tradicional. Por si no fuera suficiente, los personajes pueden subir de experiencia, entrenando y enfrentándose con los enemigos, y adquirir hechizos y habilidades conforme tienen más experiencia.

Ya me imagino que los puristas estarán mesándose los cabellos. Pero, os recuerdo, lo más importante no es que sea JDR, o no, si no que entretenga. Y os puedo asegurar que «Dungeon Keeper», se clasifique como estrategia o JDR, por sus componentes de exploración y experiencia, puede entretener

CALABOZO Lista

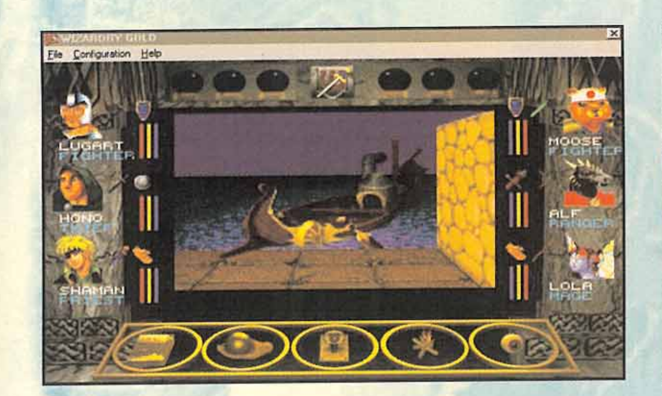
Sí, sí, continuad revisando la lista: Que no, que no hay error; efectivamente, se ha caído de los cinco mejores «Lands of Lore», por primera vez en tres años. No es que no esté el primero, es que no está.

Tal lugar de honor corresponde a «Daggerfall», seguido muy de cerca por «Entomorph». Los «Ultima» siguen manteniendo una digna presencia, con «Serpent Isle». Y reaparecen «StoneKeep» y «Wizardry Gold».

Seguro que tenemos sorpresas en la próxima lista; «Lands of Lore» no ha dicho última la palabra.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1º Daggerfall
2º World of Aden: Entomorph
3º Ultima VII: The Serpent Isle
4º Wizardry Gold
5º StoneKeep





Nota *importante*

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO.**
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

a un maníaco del calabozo. Incluso puede que aceptemos en este foro intervenciones sobre este juego... a menos que tengáis argumentos de fuerza para que lo evitemos. Ya sabéis que no soy el único con voz en esta reunión. Y del dicho al hecho. Vuestro turno de charla.

OTROS MANIACOS

Empezamos como a mí me gusta, con respuestas a cuestiones planteadas por otros compañeros. En este caso, provienen de Francisco Javier Mateos San Juan, de procedencia desconocida, y se dirigen a Arrak, otro semianónimo, que en Agosto preguntaba cómo volver a su condición normal desde la de licántropo, en **«Daggerfall»**.
Lo primero es que no está tan mal ser hombre lobo; se gana en agilidad, resistencia, velocidad y fuerza (40 puntos) y en escalar, saltar, robar, luchar y nadar (30 puntos); además, sólo se te puede dañar con un arma de plata o mejor.
Sin embargo, Arrak se quejaba de que al transformarse, sus puntos de vida se quedan en, bien, cuatro. Bueno, para que vuelvan a su nivel normal, has de acabar con algún inocente, por ejemplo cualquier viandante que encuentres.
Si, pese a todo, deseas abandonar esta condición de licántropo, no te preocupes. En un momento dado, se te propondrá una misión para dejar de serlo. Si la cumples, abandonarás la semilobuna condición. ¡Ah!, como curiosidad, no sólo se puedes transformar en hombre lobo; también existe la posibilidad de ser vampiro..
J.Antonio García, de Madrid, también ofrecía las respuestas recién dadas, si bien de forma más sucinta. En atención a su interés, es procedente atender a las cuestiones que acompañan a la ayuda en su mensaje.
La primera se refiere a **«Stone Keep»**, ya que desea conocer cómo salir de las alcantarillas una vez matado el calamar gigante y conseguida la estatuilla. Sí, ya sé que el hedor es insoportable, pero eso no es excusa para terminar de explorar el lugar. Si lo haces y atiendes bien al mapa, descubrirás en las cercanías de la guarida del calamar una escalera de vuelta a las ruinas de «Stonekeep», si bien a un lugar previamente inaccesible. Por cierto, no guardes mucho tiempo la citada estatua.
La segunda se ubica en el comienzo del **«Pagan»**, en concreto, cuando el Avatar descubre su profunda vocación de nigromante, que debe probar siendo sometido a unas cuantas pruebecillas por Vividos, el nigromante en activo. En la primera, le hace buscar unos materiales para hechizos. Pues bien, es en la búsqueda de unas simples ramitas donde nuestro héroe está teniendo problemas. En fin... se nota que eres aprendiz. Un sitio en que creo que se veían fácilmente era bajo un árbol cercano a la salida, por la parte norte de la ciudad.
Respecto a «Ultima OnLine», no eres el único que desea conocer más. Los puntos de J. Antonio: 3, para «Daggerfall», 2 para «Pagan» y, el último, para «Stonekeep».
A Ángel Luis, de Zaragoza, **«Entomorph»** le parece un JDR genial, ya que "es un juego con un argumento atractivo, y bien planteado". Por supuesto, a él van los seis puntos de este mes. Y también sobre el mismo, son los obstáculos que describe.
Ángel es un insectoide experimentado, que ya ha matado a la reina de las abejas, y a la de las libélulas. Y desea proseguir su exitosa carrera a consta de la reina de las hormigas. El problema es que no sabe muy bien cómo. Unos huesos le impiden acceder a lo que parece el órgano principal; los otros tejidos se recomponen... un desastre. Es claro que la destrucción del hormiguero es superior a tus fuerzas. De hecho, vas a necesitar la colaboración de las arañas para tan magno objetivo. Y para conseguir esto, te queda un rato largo, ¿verdad? Por lo pronto, necesitas el hechizo "Webwalk". Y, para conseguirlo, debes conseguir las instrucciones en el Santuario del Gran Mutrizzba.
Y otro consejo antes de la despedida: ¿has visitado a los mongrels últimamente? Perdona el calificativo usado más atrás.
Y, tras el relax, que comience otra vez el duro "curre". Olvidemos comodidades, copiosidades y abundancias, y dediquémonos a nuestra sufrida e ingrata labor. Pero que, en todo momento y como una luz en las tinieblas, os acompañen cuatro palabras de bendición: el próximo mes, más.

Ferhergón

200 números contigo.

RCmodel
Revista mensual de radio control y modelismo
http://www.hobbypress.es/RCMODEL
Año XVII • Núm. 200 • 1997 • 950 ptas.
ESPECIAL 200 PÁGINAS
NÚMERO DE COLECCIÓN con los más interesantes y actuales artículos de radiocontrol
CELEBRA CON NOSOTROS EL NÚMERO 200 Y CONSIGUE GRANDES PREMIOS
¡Regalo! PIN CONMEMORATIVO

Número RCmodel 200

¡Además obsequiamos a todos los lectores con un exclusivo pin!

ya en tu quiosco

¿HAS VISTO ALGUNA VEZ UN MODELO DIRIGIDO POR RADIOCONTROL?
Si te interesa este hobby y quieres conocer un poco más el apasionante mundo del modelismo radiocontrolado, no te pierdas el especial de RCmodel con 200 páginas. En ellas encontrarás los artículos más interesantes y de palpitante actualidad. Además, podrás conseguir muchos premios para que puedas disfrutarlo en vivo.



Tu revista de radiocontrol y modelismo



F/18 Hornet 3.0



Un buen entrenador

Estamos ante un simulador que ya lleva un tiempo en el mercado. Y el que no hayamos hablado antes de él se debe a que, cuando probamos el juego, pensamos que no parecía ser un título extremadamente destacable. Ahora bien, vista la cantidad de gente que se está aficionando a la simulación de aviones de combate, y escuchadas la gran cantidad de preguntas de cuál puede ser un buen "sim" para iniciarse en este mundillo, nos decidimos a abordar este «Hornet 3.0».

EMPIRE
PC CD

Se trata de una versión posterior del «Hornet 2.0». Quien haya tenido la ocasión de volar con la versión 2.0, y luego pruebe ésta se dará cuenta por sí mismo de sus diferencias, aunque no sean radicales. La mayor diferencia entre ambos está en la campaña de Egipto, donde el modelo de terreno que se incluye es mucho más sofisticado que antes.

ESTILO «A-10 CUBA»

«Hornet 3.0» es el equivalente de «A-10 Cuba», pero aplicado a un F/A-18. Todas las piezas básicas de ambos simuladores coinciden. Los gráficos son iguales que los de «A-10 Cuba», aunque se favorece el ratio de pantalla sobre el detalle lujurioso que mostraba el «A-10». De hecho, este tipo de gráficos se crearon en los laboratorios Macintosh, donde se premiaba el detalle y la limpieza de líneas, en lugar del color y los efectos de luz. Esto significa que los gráficos en «Hornet 3.0» son poligonales, sin texturizados, ni mapeados, pero no por eso dejan de ser destacables, puesto que la cantidad de detalles que se aprecian en los aparatos y el terreno son múltiples, y además el modelado de los objetos es correctísimo, con unas medidas de los aviones perfectas.

En los aspectos físicos, muestra todo tipo de detalles desde el primer momento. El cockpit también está representado con todo lujo de detalles y es idéntico al del modelo real, aunque en este caso no es interactivo.

El modelo físico de «Hornet 3.0» no es tan bueno como el de «A-10 Cuba». Mientras que la velocidad del aire y los ►

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
Micromania
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.

Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

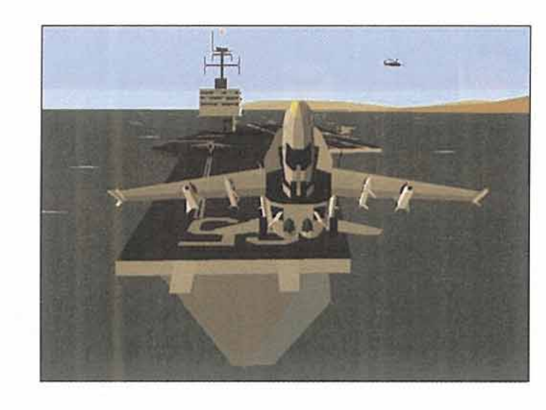
giros parecen estar bien modelados y de acuerdo con la carga del avión en cada momento, en cambio la inercia, la potencia y la suspensión del tren de aterrizaje no dan la misma y correcta sensación que daban en «A-10» o «Su–27 1.0». Otro punto fuera de realismo es que durante el despegue, en el momento de la rotación –la "rotación" es justo el momento de despegarse del suelo– el avión la realiza por sí solo una vez llega a una velocidad determinada, y además inicia el ascenso sin necesidad de tirar del joystick. Esto es posible que pueda ocurrir –no hemos tenido la suerte de volar en un F–18–, pero las veces que hemos visto despegar a estos "pájaros" se aprecia cómo la rotación es iniciada por el piloto.

En una comparativa entre los "sim" de gráficos no texturizados, la aviónica en «Hornet 3.0 » es de las mejores, por debajo de «Su–27» y «A–10».

PASAR DE ROSCA LA REALIDAD

«Hornet 3.0» en algunos aspectos supera la realidad y entra en el campo de la ficción, pero lo más curioso es que lo hace por exceso, y no por defecto. El motor de este juego tiene el vicio de hacer algunas maniobras y circunstancias más difíciles de lo que son en el mundo real.

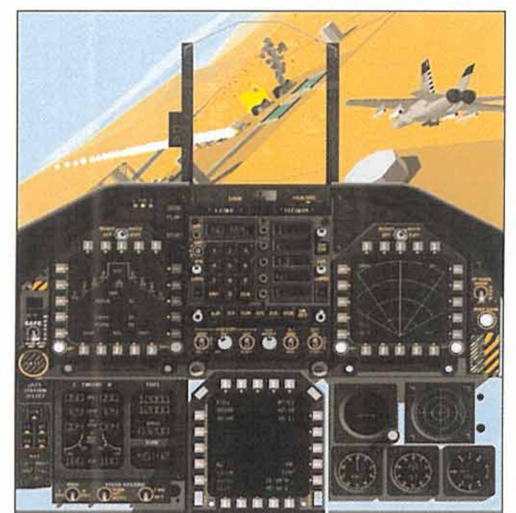
Sabido es que las normas más básicas del diseño de todo juego, y sobre todo de un simulador, es que sea fácil de aprender a manejar, pero sea difícil el dominarlo; y, además, ambos conceptos nunca deben interferir con la jugabilidad y la adicción. Pues bien, «Hornet 3.0» viola estas normas de manera flagrante, pues fuerza las condiciones del radar y su efectividad para todos los objetos que dependan de él. Así pues, tanto los aviones amigos como los enemigos y, lo que es peor, los



misiles, se ven afectados por este defecto, de tal manera que se hace casi imposible poder esquivar los misiles enemigos.

Pero, en defensa del juego, hay que destacar que en la configuración de los niveles de dificultad podemos variar tanto la tenacidad como la efectividad de los pilotos y misiles enemigos.

Esquivar los misiles que nos dan caza es una de las tareas más árduas que podemos encontrar Realmente, llegamos a la conclusión de que la mejor forma es pone un obstáculo entre el misil y

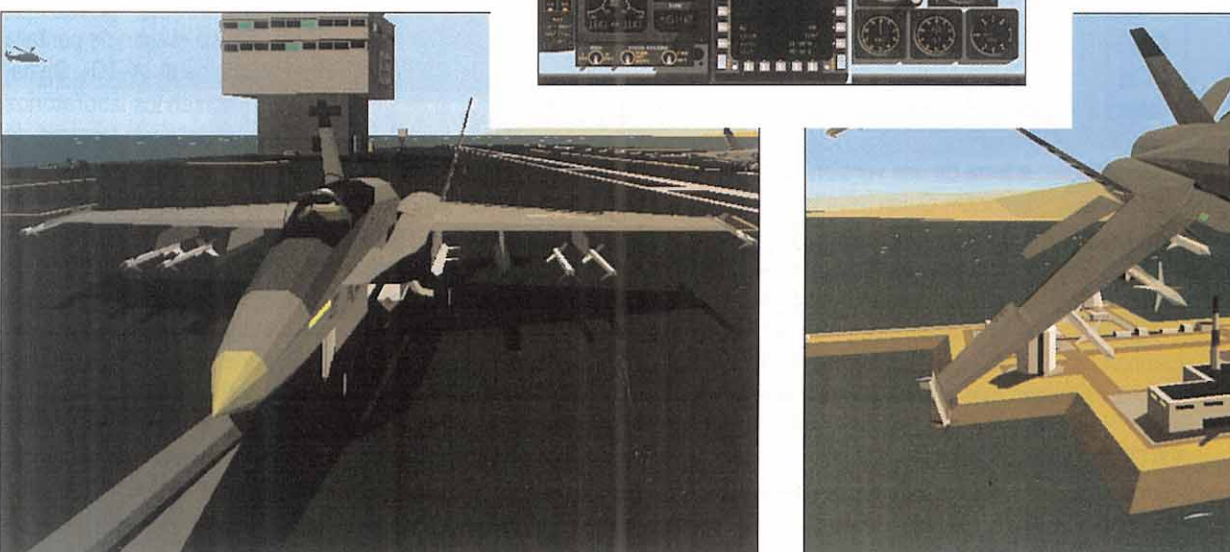


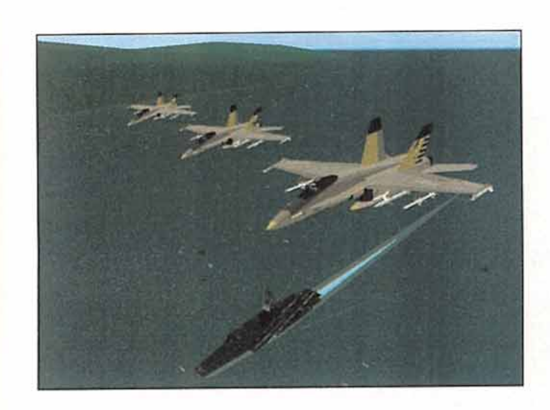
nuestro avión, es decir una montaña o una colina. ¿Por qué ocurre esto? Hay varias causas, una es que no hay una vista de seguimiento del misil, con lo cual no podemos saber por dónde nos viene. Otra es que las vistas externas son muy difíciles de usar para poder localizarlo y, además, utilizar la pantalla del radar de seguimiento, donde se localiza el misil agresor, nos obliga a cambiar de imagen en el monitor de manera que dejamos de ver el cielo, con lo cual volar y mantener el sentido del espacio se hace casi imposible.

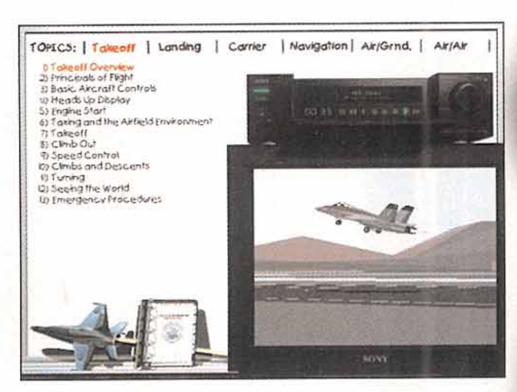
Es cierto que si el cockpit es de esa forma, el perder de vista el cielo que tenemos delante será algo necesario. Pero sería justo pedir unas contramedidas electrónicas más potentes, puesto que en el juego su efectividad es mínima, cosa que en la vida real no sucede.

Pero «Hornet 3.0» tiene unas contramedidas "de juguete" cuyo rendimiento es casi nulo. Así que, sin unas contramedidas efectivas, lo mejor es disponer a mano de todas las herramientas necesarias para localizar los misiles, y no es el caso.

«Hornet 3.0» tiene un radar modelado con todo lujo de detalles, acorde a la realidad, y aunque







esto se agradece, también destacamos la posibilidad de configurarlo de formas más simples. Esto es destacable, pues hace que el aspecto más difícil de aprender, el radar, se pueda adaptar a los conocimientos y experiencia de cada uno.

MISIONES ENLATADAS Y SIN EDITOR

De nuevo estamos ante un simulador típico de origen en sistemas operativos Macintosh, que siempre tienen una serie de misiones fijas enlatadas, al puro estilo «A-10 Cuba». La selección de misiones en «F/A-18 Hornet» es escasa –treinta–, aunque la complejidad de las mismas es mayor que en «A-10 Cuba». Además, no existe editor de misiones.

«F/18 Hornet» es uno de los pocos "sim" que incluyen misiones de bombardeos nucleares

En este aspecto, el juego se queda muy corto frente a la tendencia actual de los editores y modos de campaña interactivos, y se convierte en una repetición de las mismas misiones, sin actualizaciones ni situaciones sorpresa, y sin IA puesto que los enemigos tienen programada una actuación determinada en cada misión.

PRECIOSO, PERO COMPLEJO

El sistema de vistas externas en «Hornet 3.0» es bastante regular. Si bien las vistas son bonitas y están logradas gráficamente, el fallo está en que no hay sistemas visuales de seguimiento. No tenemos disponible vista alguna para poder seguir misiles que se acercan, ni podemos localizar dónde está el enemigo con el que estamos combatiendo, a no ser que lo tengamos localizado en el radar con anterioridad. Esto se ve desfasado, ya que si necesitamos fijar la vista del avión enemigo, lo más probable es que necesitemos un tiempo precioso en centrar el avión en el radar.
Dentro de las vistas externas, la rotación y el zoom alrededor del objeto visionado son complicadas de realizar, y mientras las estamos manejando es fácil cambiar accidentalmente el "zoom" mientras rotamos para localizar objetos.

POR FIN, MISIONES NUCLEARES

Las bombas nucleares son una realidad existente y, aunque hace tiempo que no se explosionan desde un ataque aéreo, las misiones nucleares están estipuladas y ensayadas en múltiples Fuerzas Aéreas de muchos países. Así pues, ya era hora que alguien más se molestara en contemplar esta misión –«Back to Baghdad» también las tiene– siendo destacable que «Hornet 3.0» sea uno de los primeros simuladores de vuelo que contempla tácticas de bombardeo nuclear. Lástima que no se hayan esmerado en la representación de estas misiones, sobre todo en el efecto de la explosión.
Este simulador, sin ser de lo mejor que hay en el mercado, reúne una serie de aspectos y detalles que lo hacen ideal para los pilotos noveles que, una vez iniciados en el mundo del combate aéreo, buscan algo más fuerte, pero aún no tienen la destreza suficiente para adentrarse en los "reyes del disco duro". Entonces es cuando «Hornet 3.0» aparece como el simulador ideal para aprender un montón de cosas nuevas, como manejo de radar complejo, o evadir misiles diabólicos. La ventaja de las misiones enlatadas es que permiten machacar los movimientos una y otra vez, hasta que se hacen con los ojos cerrados.
Los gráficos también hacen que el simulador tenga fans incondicionales –el gráfico poligonal es muy agradecido–, y también tenga detractores que sólo buscan gráficos del estilo de «iF-22 Raptor» o «EF 2000».

G. "SHARKY" C.



Flaps arriba Flaps abajo

Vuestras cartas y e-mails son constantes e interminables, así que de nuevo dedico la columna a contestaros. Otra vez «EF2000» es centro de preguntas y dudas. Antonio "Ignominioso" Rodríguez Cano nos relata una pequeña misión conseguida con éxito, y luego nos comenta que al encontrarse con aviones enemigos entabló combate con ellos y no ofrecieron resistencia en ningún momento, sin disparar sus misiles. Comprendo tu sorpresa, pero ahora el que pregunta soy yo: ¿Seguro que eran aviones enemigos? Cuidado, porque en «EF2000» existen fuerzas neutrales, pero que en el radar y en el DASS aparecen como enemigas –color rojo– porque el sistema de identificación (IFF) no los reconoce como amigos. Para evitar este despiste, lo mejor es hacer una visualización del avión detectado en el radar –F7 nos lleva a él directamente–, e identificarlo así. Los aviones neutrales tienen el mismo enemigo que nosotros, los rusos, luego no merece la pena derribarlos porque siempre suponen una ayuda, por pequeña que sea.
Hasta la próxima, y feliz caza.
Jonathan Terán Zambrano (Vizcaya) escribe preguntando por un buen simulador para dar el paso al grupo de los pilotos de élite. Entre los títulos que propones, sólo dos de ellos están ya en el mercado. De «EF 2000»,… ¿se puede decir algo más que no se haya dicho ya en estas páginas?; de «iF-22 Raptor» en el número 32 de Micromanía tienes la Escuela de Pilotos dedicada a él, pero ya te adelanto que no es de lo mejor que hay y se verá superado dentro de poco. Lo más esperado de los simuladores que vienen es el «F 22 ADF» de DID –sucesor de «EF2000»– y «Falcon 4.0» de Microprose –en el E3 de Atlanta, lo poco que vimos nos fascinó, aunque nuevamente han retrasado su fecha de lanzamiento–. De «F 15», de Electronic Arts/Jane's, no sabemos demasiado aún, pero por lo visto hasta el momento promete bastante. Yo te recomiendo que esperes un poco –finales de año– y te compres el «F 22 ADF». Seguro que no te decepciona.
Con respecto a tu idea de la comparativa de joysticks, es algo que tenemos en mente, y en los próximos meses intentaremos presentar algo en esa línea. De todas formas te recomiendo los productos Thrustmaster, que son los más experimentados en el desarrollo de periféricos para "sim" y funcionan muy bien... Sí, sé que son caros, pero el que algo quiere...
Un abrazo, recogemos tus felicitaciones
¡Y feliz vuelo!
Mi amigo "Weimer" (Barcelona) nos escribe de nuevo, contándonos que acaba de organizar un pequeño "Net Meet" entre sus colegas. Y, por lo visto ha sido todo un éxito.
Efectivamente, todo lo que cuentas puede ocurrir en una partida de red bien planteada. Ya sé lo desesperante que es estamparse con el suelo de tu aeropuerto al volver de la misión y, por supuesto, que repostar en vuelo es difícil, pero se puede hacer. Inténtalo más veces.
De hecho, su sensación de satisfacción ha sido tal que tiene pensado montar otro en septiembre en una sala especializada en este tipo de eventos. Aquí esta su dirección e-mail, para que todos los interesados en volar con Weimer se pongan en contacto con él:
weimer@redestb.es.
Mad Max y Sharky estarán allí si sus obligaciones se lo permiten.
Gracias por tu interés, y ¡vigila tus seis!
Hasta el mes que viene.

MICROGRAFX

3 PRODUCTOS INDEPENDIENTES CONFIGURAN UNA SOLUCIÓN COMPLETA EN HERRAMIENTAS GRÁFICAS:

- 3D
- DISEÑO
- FOTOGRAFÍA

Han sido diseñados exclusivamente para Windows 95 y aprovechan toda la potencia y facilidad de uso de este nuevo sistema operativo. Su potencia de 32 bits les permite trabajar con velocidad y eficacia.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA:

- *PC compatible IBM 486DX o superior.*
- *8 MB de RAM (se recomienda 16 MB).*
- *30 MB en disco duro para la instalación mínima.*
- *45 MB en disco duro para la instalación máxima sin incluir imágenes ClipArt.*
- *Microsoft* ***Windows 95*** *o Windows NT 3.51.*
- *Pantalla VGA (se recomienda pantalla de 256 colores o superior).*
- *Unidad de CD-ROM.*
- *Ratón.*



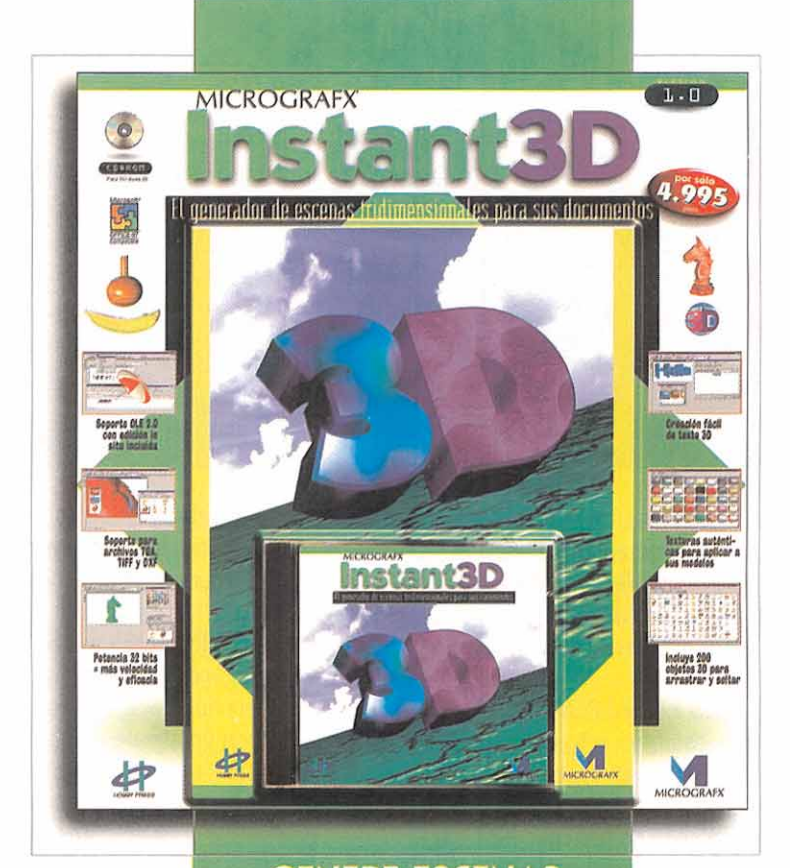


CD#ROM

Diseñado específicamente para **Windows 95**

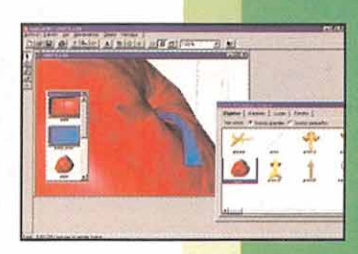
Si no encuentra cualquier producto en su kiosco habitual, solicíte su ejemplar llamando al Tel.: **91/654 61 64** o por correo electrónico a: **pedidos@hobbypress.es**

LA SOLUCIÓN



GENERE ESCENAS TRIDIMENSIONALES PARA INCORPORAR A SUS DOCUMENTOS

Simplemente seleccionando un objeto, una fuente de luz, un material y un fondo.



Mediante la manipulación y combinación de estos recursos podrá definir magníficas visualizaciones tridimensionales. Instant 3D le permite también convertir cualquier texto en un objeto tridimensional sumergido en texturas auténticas.

Elija entre más de 300 objetos y materiales para crear imágenes de calidad fotográfica para añadir a sus documentos.



Instant 3D es una de las herramientas ofrecidas por Micrografx para la mejora de los documentos, textos, presentaciones u Hojas de Cálculo creadas con Microsoft Office.

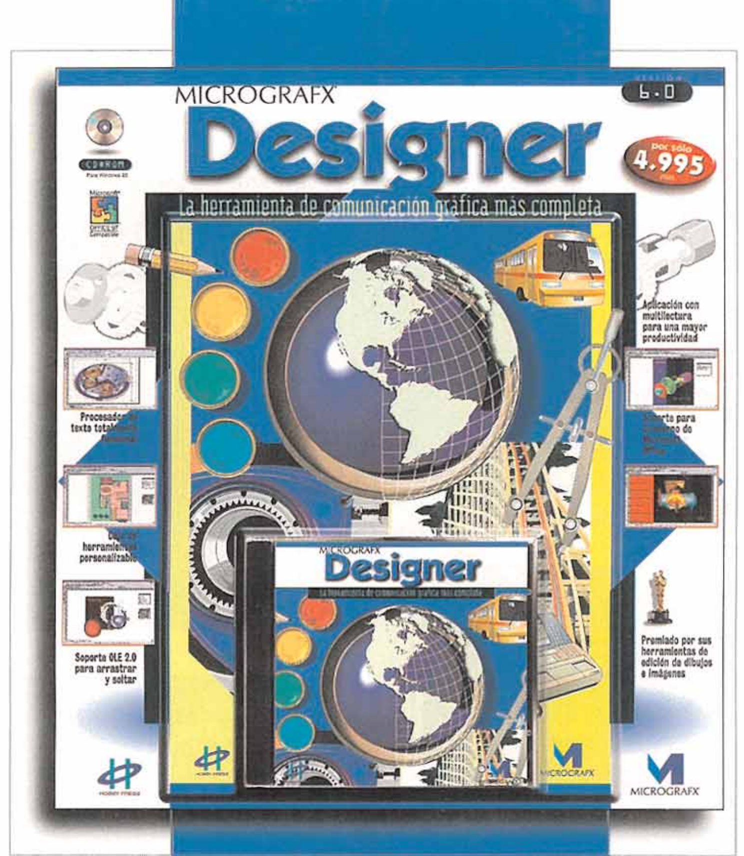
por sólo **4.995** ptas.



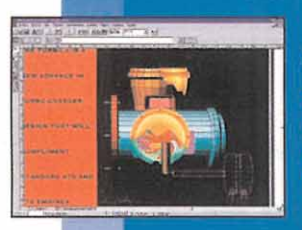


EN TODOS LOS QUIOSCOS DE PRENSA

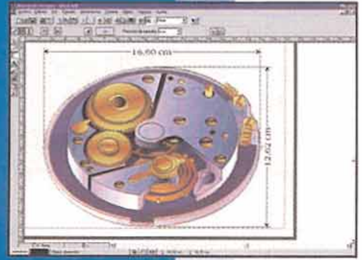
TOTAL EN SOFTWARE GRÁFICO



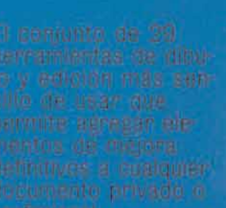
LA HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA MÁS COMPLETA

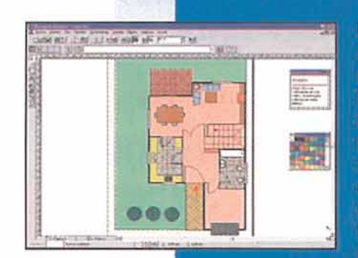


Micrografx Designer 6.0 le permite elaborar ilustraciones gráficas simples al igual que dibujos técnicos precisos.



El conjunto de 39 herramientas de dibujo y edición más sencillo de usar que permite agregar elementos de mejora definitivos a cualquier documento privado o profesional.



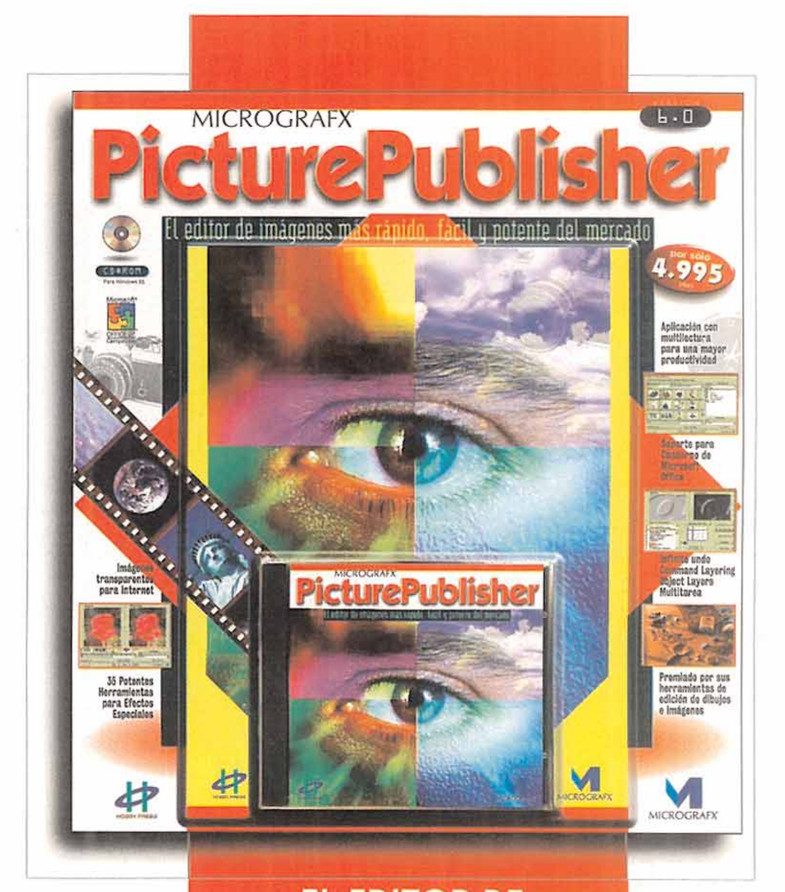


Designer 6.0 es una de las herramientas ofrecidas por Micrografx para la mejora de los documentos, textos, presentaciones u Hojas de Cálculo creadas con Microsoft Office.

por sólo 4.995 ptas.

A LA VENTA EL VIERNES 3 DE OCTUBRE

EN TODOS LOS QUIOSCOS DE PRENSA



EL EDITOR DE IMÁGENES MÁS RÁPIDO, FÁCIL Y POTENTE



Picture Publisher 6.0, le permite obtener rápidamente la imagen que la cámara no pudo conseguir.



Ajuste el color de sus imágenes, agregue efectos especiales, recorte trozos, ajuste brillo y contraste de las mismas y mejore de forma impresionante la calidad de sus textos, presentaciones, etc.



Picture Publisher 6.0 es una de las herramientas ofrecidas por Micrografx para la mejora de los documentos, textos, presentaciones u Hojas de Cálculo creadas con Microsoft Office.

por sólo 4.995 ptas.

A LA VENTA EL VIERNES 17 DE OCTUBRE

EN TODOS LOS QUIOSCOS DE PRENSA

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO. También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

MEGAMAN X3

PC CD

Estos son los códigos necesarios por si se os resiste algún enemigo, o para encontrar ese objeto que permanece oculto. También ponemos a vuestra disposición una serie de consejos acerca de qué arma es más efectiva con según qué enemigo final.



TRAS VENCER A NEON TIGER
5628
4868
8851
4221

CON BOTAS MEJORADAS/ TRAS VENCER A BLIZZARD BUFFALO
5668
4864
1856
1241

TRAS VENCER A BLAST HORNET
5761
1262
1756
5488

TRAS VENCER A TUNNEL RHINO
3668
4864
1858
5247

CON ROBOT N (NORMAL)
3575
4864
1258
5247

TRAS VENCER A VILE
5871
1261
1558
5286

CON MEJORADOR DE DISPARO
5873
1265
8558
5286

TRAS VENCER A VOLT CATFISH
5573
1267
1558
7286

TRAS VENCER A TOXIC SEAHORSE
1165
5257
6742
3258

TRAS VENCER A CRUSH CRAWFISH
5175
1265
6422
7288

CON CASCO MEJORADO
7261
4153
4882
3427

CON PETO PROTECTOR
6162
1355
6782
3118

CON ROBOT F (HALCON)
2373
2163
4122
7847

CON ROBOT K (CANGURO)
4472
5365
6122
7168

CON TODO
2277
5163
6462
7837

Ahora, la localización de los chips de mejora:

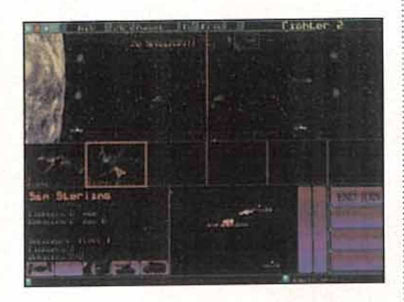
En el nivel de Gravity Beetle, se encuentra el chip que mejora el ataque.
En el nivel de Crush Crawfish, se encuentra el chip que mejora la defensa.
En el nivel de Blast Hornet, se encuentra el chip para recuperar energía.
En el nivel de Tunnel Rhino, se encuentra el chip potenciador para las piernas.

Estas son las armas más eficaces para hacer frente a cada enemigo:

Para vencer a Toxic Seahorse: **Frost S**
Para vencer a Volt Catfish: **S. Blade**
Para vencer a Blast Hornet: **G. Well**
Para vencer a Blizzard Buffalo: **P. Bomb**
Para vencer a Neon Tiger: **T. Fang**
Para vencer a Gravity Beetle: **Triad T**
Para vencer a Tunnel Rhino: **Acid B**
Para vencer a Crush Crawfish: **Ray S**

IMPERIUM GALACTICA

PC CD





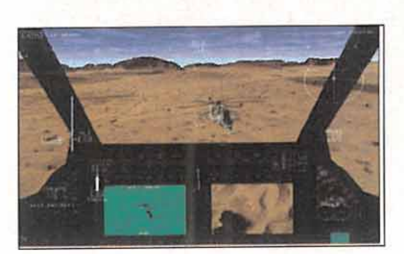
Mientras estéis en el juego, presionad la tecla Shift –Mayúsculas– y escribid KAROLY. Esto activará el truco. A continuación, sólamente tendréis que introducir correctamente las siguientes teclas:

C: Todas las colonias e inventos.
C: Pulsad esta tecla una segunda vez y conseguiréis trucos en los planetas.
V: 100.000 créditos.
5: Nivel 1 (Teniente).
6: Nivel 2 (Capitán).
7: Nivel 3 (Comandante).
8: Nivel 4 (Almirante).
9: Nivel 5 (Gran Almirante).

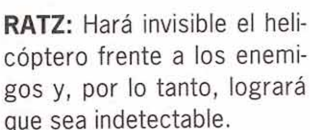
COMANCHE 3

PC CD

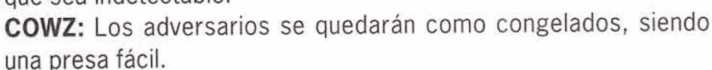




Para llevar a cabo los siguientes trucos, tendréis que presionar previamente la tecla "R" y, a continuación, las palabras que aparecen abajo. Podréis hacerlo en cualquier momento del juego:



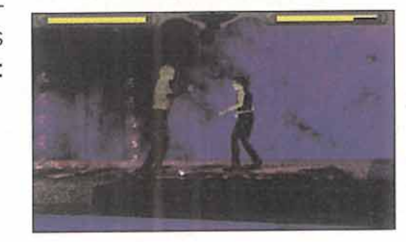
RATZ: Hará invisible el helicóptero frente a los enemigos y, por lo tanto, logrará que sea indetectable.
COWZ: Los adversarios se quedarán como congelados, siendo una presa fácil.
CAT9: Reducirá el daño que le han producido a tu helicóptero los disparos enemigos.
DOG9: Pone todas las armas al máximo.
BAT9: Aumenta el número de misiles Hellfire.



THE CROW: CITY OF ANGELS

PC CD



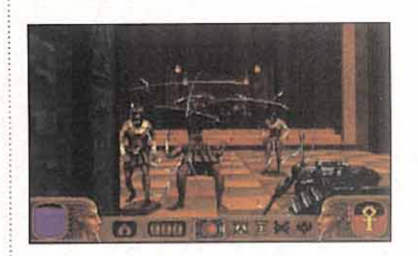


Con los siguientes códigos que os pasamos a relatar seguidamente conseguiréis acceder directamente a los todos los niveles de «The Crow: City of Angels», basado en la excepcional película del mismo nombre. Si algún nivel se os atraganta, estas son las soluciones:

NIVEL 2: **ELKOI**
NIVEL 3: **GGDKE**
NIVEL 4: **BJLOC**
NIVEL 5: **GMHKL**

EXHUMED

PC CD



Itroducid los siguientes códigos y tendréis a vuestra disposición las siguientes ventajas:

LOBOPICK:
Todas las llaves.
LOBOSWAG:
Todos los objetos.
LOBOSPHERE:
Mapa al completo.

SCORCHED PLANET

PC CD

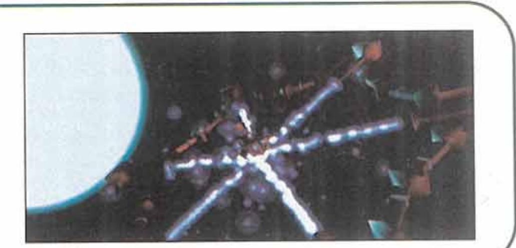
Pero si aún no habéis tenido suficiente con todos los trucos que os hemos dado este mes, aquí tenéis un par de interesantes trucos de «Scorched Planet» para hacer vuestra difícil labor protectora de planetas un tanto más sencilla:

ALIAH:
Invulnerabilidad total.
FATAL:
Todas las armas con su munición al máximo.

DARKLIGHT CONFLICT

PC CD

Durante el desarrollo del juego, mantened presionada la tecla **TAB**, y pulsad **RE-PÁG** simultáneamente. Después, haced lo mismo con la letra **P**. En la parte inferior de la pantalla del monitor aparecerá la frase **"cheat enabled"**.
Si lo habéis hecho bien, vuestra nave será totalmente indestructible.



Concurso THE LAST EXPRESS

Si te apasiona la intriga, no te pierdas este concurso. Déjate envolver por el misterioso ambiente de "Last Express" y participa. Para ganar uno de los 25 juegos, 25 camisetas de "Last Express" y 5 altavoces "Maxim 80" que sorteamos tan sólo tendrás que responder a estas sencillas preguntas:



1) ¿Qué continente atraviesa "Last Express"?

2) ¿En qué guerra está ambientada la aventura?

3) ¿Qué compañía ha programado el juego?

4) ¿Sabrías decirnos el nombre de la ciudad dónde termina el recorrido del "Last Express"?



Brøderbund



Bases del concurso "THE LAST EXPRESS"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: **HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).** Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO " THE LAST EXPRESS".**

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán cinco cartas , que serán ganadoras de unos altavoces Maxim 80, un juego y una camiseta de "The Last Express". A continuación serán extraidas otras 20 cartas, que serán premiadas con un juego "The Last Express" y una camiseta. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de septiembre al 31 de octubre de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Noviembre de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de diciembre de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.

cupón de participación "Last Express"

Nombre. . . . .
Apellidos . . . .
Dirección. . . . .
Localidad . . . .
Provincia. . . . . .C. Postal. . . . .
Teléfono . . . .
Las respuestas son:
1) . . . .
2) . . . .
3) . . . .
4) . . . .

NEXUS XXI

Era un curioso nombre para una chica tan joven. "Amy".
Sí, así se llamaba –por lo menos eso había escrito en la tarjeta holográfica de identificación, que llevaba pegada en el bolsillo superior derecho de su uniforme de trabajo–. Y, la verdad, es que no sonaba nada mal... "Amy".
Resultaba un nombre muy amigable, algo así como entrañable y cariñoso. Hacía solo dos semanas que ella había aterrizado en nuestro equipo, en nuestra "querida" planta de trabajo dedicada a esas cosas tan repugnantes denominadas "derivados genéticos", –pieles y pellejos artificiales, pudings de carne prefabricada, ojos artificiales, plexiglás, látex y hormonas tratadas...–; sí, nuestra planta podría muy bien haberse llamado "Nivel 3 del Dr. Frankenstein", o "Carnicería Científica de Freddy Krueger" –como decía Xybot, el supervisor de tareas, pero no; el ancho cartel colgado a la entrada informaba de que nos encontrábamos en la "Planta Tercera. Producción de Derivados Genéticos". Y, la verdad, ella, una preciosa chica de ojos azules y cuerpecito de silueta de muñeca "barbie", no encajaba demasiado en aquel laboratorio de "piezas de repuesto".
–¡Oye Nex!, perdona que te moleste, ¿podrías decirme dónde debo llevar estas pruebas de neuronas tipo-B?,– me dijo con su dulce y fina voz de niña pequeña.
Sí, era un encanto de veintitres años, educada y simpática; lástima que fuese tan débil, pero ese era un rasgo común entre los readaptados procedentes de las cámaras criogénicas. Todos los que venían del frío mostraban en sus caras la misma rara "expresión de televidente", que les hacía inconfundibles. Y ella también la tenía.
En realidad no era tan joven; su placa indicaba veintitres años pero, debajo de este dato, había dos fechas: 1.966/1.989, lo que significaba que se le había practicado la hibernación a la edad indicada –quizá por alguna enfermedad incurable en aquella época, o por algún accidente– pero, a esto, si recordamos que estamos dos años pasados de la segunda década del XXI, hay que sumar otros treinta y tres. Así que la preciosa Amy, tenía cincuenta y seis años de edad, camuflados en un esplendoroso cuerpo de veinteañera. ¡Si los "antiguos" levantaran la cabeza!
No lo hubiesen podido creer; no en el viejo siglo XX. Estas cosas eran todavía ciencia ficción; aunque, por aquel entonces, si se investigaba al respecto no fue hasta pasado el 2008 –después que el hombre pisara la superficie de Marte y descubriera allí las placas de titanio, que contenían importantes datos de claves y mensajes extraterrestres para nuestros científicos–, cuando se consiguieron positivos resultados en la reactivación de personas que habían sido congeladas por diferentes motivos o circunstancias. De todas formas, y con el paso del tiempo, también se había conocido que estos regresados no gozaban de un perfecto estado de salud. Tenían bastantes problemas con su memoria, y eran anormales en sus relaciones y comportamiento con los demás. Lo cierto es que algunos de los implantes que llevaban colocados en sus cerebros –varios chips con datos y diversos bioprocesadores neuronales–, no conseguían funcionar demasiado bien en todos los individuos, y los programas de gestión y proceso que muchos llevaban instalados eran totalmente incompatibles con las características personales de sus portadores, lo que creaba serios problemas y estados de mal funcionamiento en sus organismos. Por eso no era de extrañar que, a veces, Amy estuviera confusa y ausente.
–¿Sabes, Nex, –me dijo hace un par de días mientras tomábamos el desayuno, –no sé dónde he puesto mi viejo Commodore 64. Juraría que lo traje en las maletas, junto con varias cintas de cassette con programas, pero no consigo encontrarlo en mi apartamento. ¿Conoces un juego de Ultimate llamado «The Staff of Karnath»? Es nuevo y genial, pero hay una parte del bastón que no consigo recoger, ¡y mira que lo he intentado!
Estaba claro que cuando decía cosas como esa su cabeza iba navegando sin rumbo fijo por las lejanas dunas del pasado.

LA EDAD DE HIELO

¡Guauuuuu!. Mi mente sí se quedaba congelada cuando trataba de recordar cosas así. ¿Cassettes de Programas? Sí, creo que existieron una vez, pero... ¿cuándo?
No cabía la menor duda de que Amy había estado mucho tiempo viviendo en la "edad de hielo"; su cuerpo y su mente habían soportado muchas frigorías, tal vez demasiadas, y eso no le había sentado nada bien. En ocasiones, durante la hora del almuerzo, y mientras estábamos sentados en el amplio comedor de la fábrica, comentaba con tono sarcástico cosas como: "¿Sabéis qué dicen por ahí. Que al presidente John Kennedy podrán algún día descongelarlo y volverlo a la vida... ¡Eso son bobadas! ¿Cómo lo iban a hacer? Además, chicos", prosiguió sonriendo, "¿imagináis la cara que pondría Kennedy al despertar, después de décadas de letargo? ¿Cómo asimilaría su mente el tiempo que ha transcurrdo durante su ausencia, toda la evolución y cambios político-sociales? ¿Os imaginais la expresión de su cara?".
¡Claro que sí! ¿Cómo no íbamos a hacerlo cuando delante tenemos un claro ejemplo de ello? Pero nunca le dijimos nada porque, ¿qué más daba ser androide, humano biónico o criatura descongelada?
"Bien", continuó ella, "¿cuándo vamos a jugar una partidita al «Dan Dare», para darle caña al malvado Mekon? ¿o Mekon es el nombre de un cocktail que preparan en el bar bajo mi apartamento?".
"No sé", respondí, "pero yo no bebo nada con hielo, padezco faringitis crónica... y no sé por qué."

Rafael Rueda

Por Santiago Erice

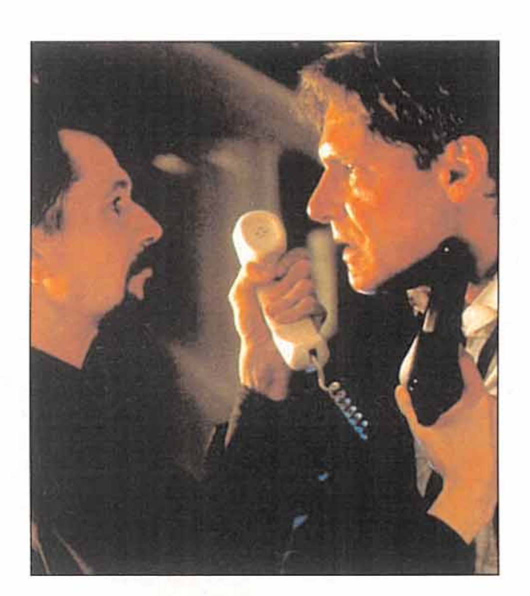
Bill quisiera ser Harrison

AIR FORCE ONE (EL AVIÓN DEL PRESIDENTE)



A Bill Clinton le hubiera gustado ser un presidente de Estados Unidos como el que encarna Harrison Ford en «Air Force One». No es extraño. En la peli el mandamás USA se enfrenta personalmente, y con éxito, a unos peligrosos terroristas para salvar a su familia y al mundo; pero en la vida real se limita a dar órdenes para que la poderosa maquinaria bélica estadounidense derrote a ejércitos extranjeros equipados con armas para el desguace.

«Air Force One (El Avión del Presidente)» –a imagen y semejanza de «Independence Day»– forma parte de una corriente cinematográfica dirigida a glorificar y loar el nacionalismo norteamericano y sus instituciones, así como a demostrar las ventajas de su liderazgo mundial. Dirigido por el alemán Wolfgang Petersen –«Estallido», «El submarino», «En la Línea de Fuego»–, es un largometraje de acción protagonizado por Harrison Ford –en el papel de un presidente que parece haber seguido un cursillo por correspondencia para parecerse a Indiana Jones–, Gary Oldman –por supuesto, un especialista en ser "el malo de la película" es aquí el sanguinario terrorista que secuestra al avión y a la familia del presi– y Glenn Close –ahora la vice de la nación–.





7

PLATERO Y TÚ



Después de su apabullante gira con Extremoduro, Platero y Tú volvió al estudio de grabación y el resultado ha sido «7», un álbum con las sellas de identidad características de la banda de Bilbao. Una nueva andanada de canciones de rock cañero y vitalista, sin contemplaciones ni espacio para contemplar la galería, contundente y marchoso, para descargar adrenalina y dejarse los malos rollos para mejor ocasión.

Cóctel de AC/DC, Leño, Led Zeppelin o The Rolling Stones en clave rebelde. Como siempre. Muchos decibelios para el cuerpo según los patrones del rock más clásico, duro y combativo. Platero y Tú es una banda fiel a sí misma, que sigue su camino sin dejarse influenciar por las modas dominantes en cada temporada. Sus seguidores lo agradecen.

En la Boca del Volcán

SEGURIDAD SOCIAL

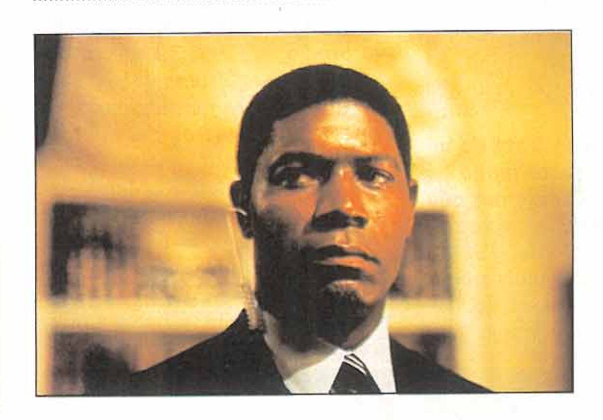


Seguridad Social apostó tiempo ha por el mestizaje y «En la Boca del Volcán», su nuevo disco, es una confirmación de por dónde van los tiros creativos de José Manuel Casaña y compañía. Todo vale, todo cabe, si sirve para comunicar: el rock, el reggae, el ska, la rumba o los sonidos andinos; las potentes guitarras, la actitud punk, la chulería latina, Nino Bravo y una particular versión de «Un beso y una flor» la recreación del «Acuarela» de Toquinho o la reproducción de un homenaje a Tequila.

No hay fronteras ni límites para adornar una canción en el universo de Seguridad Social, que como el arroz en paella admite muchos ingredientes. Pleno de vitalidad, «En la Boca del Volcán» es una invitación al baile y una propuesta de viaje a los sentidos utilizando la imaginación y la música. Cualquier expresión del ser humano resulta válida si no es excluyente.

Otro callejón sin salida para Eastwood

PODER ABSOLUTO





Dirigiendo y protagonizando «Poder Absoluto», Clint Eastwood se vuelve a meter en un callejón sin salida –en la ficción cinematográfica, se entiende–. Ahora encarna a Luther Whitney, un experto ladrón que, en su "jornada laboral", es testigo de en un asesinato en el que está involucrado el mismísimo presidente de los Estados Unidos. El círculo se cierra. ¿Quedará impune el crimen? ¿Se saldrán con la suya los peligrosos servicios de seguridad presidenciales? ¿Cómo evitar que se cumplan las amenazas contra su hija?
La corrupción política, el chantaje, las mafias... se dan cita en este thriller, que, además de Eastwood, cuenta con actores tan competentes como Gene Hackman –un todo terreno que siempre da credibilidad a sus personajes– o Ed Harris –un secundario que está dejando de serlo tras su participación en «La Roca» y «Apolo 13»–, y un guión de William Holdman basado en una novela de David Baldacci.

Konfusión

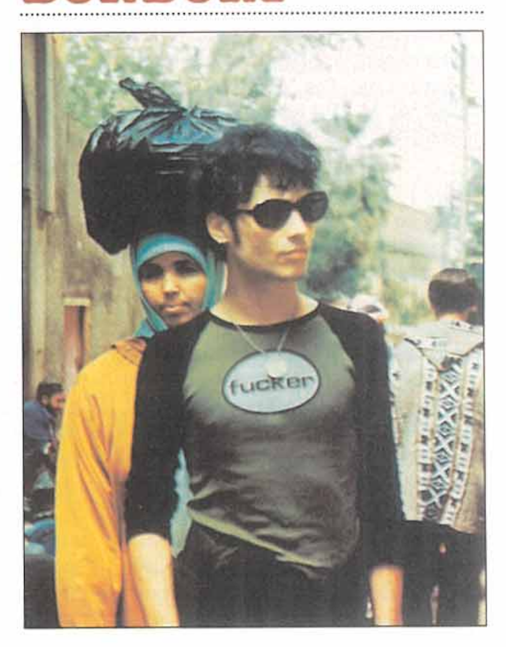
KETAMA

Ardiendo todavía las cenizas del "boom" protagonizado por «De Akí a Ketama» –colección de grandes éxitos del grupo que no lo habían sido hasta entonces– el trío vuelve a la carga discográfica con un álbum formado por 15 canciones inéditas y un grupo de "invitados" –ya sea como compositores, como músicos o ambas cosas a la vez– entre los que se encuentran el uruguayo Jorge Drexler, los cubanos Gema y Pavel o el argelino Khaled.
La historia y los nombres citados delatan los sonidos de los tres Carmona: las raíces gitanas y el flamenco, los ritmos calientes caribeños, la pasión del Magreb, el desbordamiento del funk... Y unas letras que arrullan en horas de amor, que denuncian la xenofobia, que predican la tolerancia entre los diferentes dioses y religiones, o se dejan llevar por la melancolía.



El debut del héroe en solitario

BUNBURY



Recién cumplidos los treinta –dicen que momento de crisis vital en la existencia del ser humano y, por tanto, edad que se presta a los cambios–, con ideas musicales muy alejadas de las mostradas por el grupo que le lanzó a la fama –¿aún hay alguien que se resista a admitir que Héroes del Silencio es la única banda nacional que, en clave de rock y cantando en castellano, ha triunfado de verdad en Europa y América?– y una insólita atracción por el riesgo (no lo olvides, vives en un país donde se premia el conservadurismo, repetir el esquema que ya ha funcionado, no orillar los caminos trillados), Enrique Bunbury debuta en solitario.
«Radical Sonora» se titula su primer trabajo, grabado en Londres con la ayuda en la producción de Phil Manzanera. Sin desterrar el lenguaje rockero –sus orígenes–, este álbum se deja influenciar por referencias musicales árabes o hindúes –la tradición–, sin hacer ascos a la utilización de las máquinas –la modernidad industrial–. Con una utilización de la voz que puede ser épica, distorsionada o manipulada, y unas letras directas y comprometidas, «Radical Sonora» dejará patidifusos a quienes esperaban ver a Bunbury protagonizar una continuación de Héroes del Silencio.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

JUEGOS EN RED

Poseo una lista enorme de juegos con opción multiusuario, pero no tengo ni idea de cómo jugar en red con ellos. ¿Hay algún web que te proporcione direcciones para jugar? ¿Podéis dar a conocer algunas? Sobre todo me interesan las de «The Need for Speed», «Quake», «F 22 Lightning II», «Duke Nukem 3D», «Dead Rally» y «Blood».

Juan Solano. Madrid

El juego en red propiamente dicho se refiere a ordenadores conectados mediante una red de área local –LAN–. Para ello es necesario poseer una serie de ordenadores equipados con la correspondiente tarjeta de red –Ethernet normalmente–, así como los protocolos correspondientes activos –protocolo IPX, en general–. El otro modo de juego en red es el uso de Internet como red de área extensa –protocolo TCP/IP– que te permita acceder a este servicio. Actualmente, ciertas compañías proporcionan soporte gratuito de este tipo para usuarios registrados –en juegos como «Diablo» o «C&C Red Alert»–, pero existen ciertas direcciones que te permitirán el uso de este servicio –como pueden ser Kali, Mplayer o TEN–. Para ello te remitimos al número 25 de la Tercera Época de Micromanía, donde se puede encontrar un informe exhaustivo al respecto. En todo caso te puedes informar en las direcciones: www.kali.net; www.ten.net y www.mplayer.com.

LURE OF THE TEMPTRESS

¿Cómo se puede abrir la segunda puerta que se encuentra en la cueva del hombre lobo?

Jesús Bursón. Sevilla

Presiona la calavera derecha, continúa, vuelve y dile a Goewin que vaya a la cueva verde y acompáñale. Desde la entrada presiona la calavera izquierda, la derecha a continuación y ve a la cueva verde de nuevo, esto provocará que se abra la puerta a la que te refieres, pero pasa rápido antes de que se cierre. Ahora has de pulsar en la calavera izquierda, decirle a Goewin que vaya a la cueva verde y presionar entonces la calavera derecha. Sería un momento recomendable para salvar, ya que una vez cruces la cueva roja te encontrarás con una bestia dura de pelar.

MANIAC MANSION

Me gustaría saber cuál es la combinación de la puerta de acero del primer piso, cómo se puede escapar de la mazmorra y cómo se consigue la llave de la lampara del salón. ¿Cómo se abre la puerta del sótano cercana al reactor nuclear?

Carlos Aldonza. León

Nos tememos que te refieres a las claves de protección contra copia que incluye el juego, que debes consultar en tu manual de usuario. Para conseguir la llave oxidada, escondida entre los colgantes, debes abrir un pequeño armario y, usando el reproductor de cassette, poniendo la cinta que había grabada en su interior, conseguirás que los cristales estallen en mil pedazos.
Una vez poseas la llave, podrás escapar de las mazmorras.

MYST

¿Me podríais ayudar en los primeros pasos del juego dándome algunas pistas? ¿Habéis publicado "Patas Arriba" de este juego?

Joaquín Bogado. Huelva

Después de la introducción te encontrarás a la izquierda del libro Myst. Pulsa en el mismo y auméntalo a pantalla completa. Pulsa otra vez y podrás observar una pequeña ventana, con un dibujo en la página derecha, sin escrituras. Si esperas unos segundos, esta imagen producirá una especie de visita a la isla Myst. Cada conexión del libro Myst provocará esta reacción al ser abierta. Es interesante ver tranquilamente todos estos vídeos, ya que te darán una idea general de a qué te enfrentas y los diferentes escenarios. Cada periodo de tiempo consiste en un gigantesco puzzle en forma de isla; pero, para obtener más información acerca de cada período consulta la biblioteca local. Y no, no se ha publicado un "Patas Arriba" sobre este juego.

PCFÚTBOL 5.0

He llegado a ofrecer hasta 10 000 millones por temporada a Savio, pero soy incapaz de fichar a Savio, Cafú y Dyalminha. ¿Hay alguna forma de contratarlos?

Julio José González. Cantabria

Nos tememos que se trata de un pequeño "bug" de este juego –a nivel "manager"–. Esperemos que en futuras versiones se subsane este pequeño problema, ya que estos jugadores no aceptan nunca ninguna oferta. Deben gustarles mucho la samba y Brasil.

PRINCE OF PERSIA 2

Consigo llegar hasta un sitio en el que hay una especie de antorcha con una llama azul y con una estatua de un águila, y no sé lo que debo hacer, ya que si te acercas a la llama, ésta te quema. ¿Se necesita hacer algo especial, o ir por otro camino?

Rafael Llorca. e-mail

Debes moverte continuamente de derecha a izquierda hasta que tus sombras se separen, así podrás luchar con ellas –son cuatro–, por eso debes tener tres pociones de fuerza, ya que tu cuarta sombra desaparecerá; así podrás pasar.

QUAKE

¿Cómo puedo acceder a los modos altos de resolución que comentabais en el número 21? –las resoluciones a las que accedo oscilan entre los 320x200 y los 360x480. Ya sé que las resoluciones que os comento ralentizarán el juego pero, de todas formas, quiero saberlo–. Al cargar aparece "loaded 1 MB image" y "allowed 8 MB data"; si es la cantidad de memoria de cada tipo, ¿cómo le indico que utilice más memoria de vídeo y RAM, si la poseo?

Juan Lara. Madrid

Para acceder a esos modos de resolución deberás cargar una extensión VESA 2.0 ó superior, ya que en otro caso no serán accesibles las resoluciones altas. Bastará para ello cargar un pequeño programa residente, que te permitirá el acceso a cualquiera de esos modos –según la cantidad de memoria RAM que poseas–. La mayoría de tarjetas gráficas posee en la extensión VESA 1.0 ó 1.2, por ello deberás ponerte en contacto con una tienda especializada donde podrás adquirir a un bajo precio una versión registrada, o bien conseguir una versión shareware para tiempo limitado –en Internet, o revistas del sector–. Nos tememos que en el caso de la memoria de vídeo el máximo que usará será 1 MB, mientras en el caso de la memoria RAM deberás configurar el máximo posible como extendida –XMS, mediante la omisión del EMM386 en tus ficheros de inicio–, con lo que tomará unos 12 ó 13 MB de memoria.

ROBINSON'S REQUIEM

¿Cómo puedo construir la bomba, y matar al enorme tiranosaurio y a sus secuaces?

Lourdes Majan. e-mail

No hace falta una bomba, basta con que esperes a que anochezca, lo dejes inmóvil con una bengala –tal vez más– y, mientras, lo golpees hasta matarlo.

TIMEGATE: EL SECRETO DEL TEMPLARIO

¿Cómo abro la puerta que da acceso a la sala de escribientes?

Jorge De Francisco. Madrid

En la sala anterior debes buscar en la caja de acero –pero no debes empujarla–, y coger de su interior el libro "La Canción del Caballero", y el holograma.
A continuación, empuja la cruz dorada, que te dará acceso a un pasaje secreto.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA - S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



TECNO wave

10 AÑOS DE EXPERIENCIA AVALAN NUESTRO COMPROMISO DE CALIDAD



OFFICE BASICO





La solución eficaz para una gestión ágil

El ordenador robusto pensado para resistir largas horas de trabajo continuo y facilitar el uso de los programas de gestión más frecuentes.

AMD K5 - 133 o CYRIX 166+
99.990
9.787 pta/mes

INTEL PENTIUM 150
104.990
10.229 pta/mes

KIT MULTIMEDIA
CD ROM 8X
+ Tarjeta sonido 16 bit compatible
+ Altavoces + micrófono
+17.990

- Caja Minitorre
- Placa 586 Tritón PCI
- Controladora integrada, 256 Caché B.P, VRM
- Disco duro 1,2 Gb IDE
- Disquetera 3,5 1,44 Mb
- Memoria RAM 8 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA PCI 1 Mb ampl.
- Monitor 14" 0,28, Baja radiación, no entrelazado.
- Teclado y Ratón

HOME GAMES

Disfruta con la tecnología MMX™

- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® MMX **166 certificado**
- Placa Triton **430-TX 512 Caché B.P.** con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro 1,6 Gb IDE
- Disquetera 3,5 1,44 Mb
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA S3 Virge-3D 2 Mb EDO ampl. 4 Mb
- Monitor Samsung o Goldstar 14" 0,28 MPRII
- CD ROM 16X IDE
- **Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No es versión OEM)**
- Teclado Windows 95, altavoces *Maxi Booster*, micrófono y ratón.
- Por cortesía de INTEL *Rebel Moon Rising* y demos MMX.

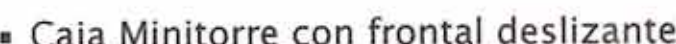
HOME GAMES
169.990
16.850 pta/mes

HOME POWER

Adelántate a los demás

- Caja Semitorre ATX con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® II **233 certificado**
- Placa Intel Portland con **Chipset 82440 FX**
- Disco duro 3,5 Gb IDE
- Disquetera 3,5 1,44 Mb
- Memoria RAM 32 Mb EDO
- Tarjeta gráfica S3 Virge 4 Mb
- Aceleradora gráfica MaxiGamer 3Dfx 4Mb
- Monitor Samsung o Goldstar 15" 0,28 MPRII
- CD ROM 24X
- **Tarjeta de Sonido S.Blaster 64 V.E. + Encarta 97**
- Teclado Windows 95, altavoces *Maxi Booster*, micrófono y ratón.

HOME POWER
379.990
36.476 pta/mes





[Adquiera su equipo con el Sistema Operativo de su elección ya instalado para su mayor comodidad. Los S.O. incluyen el manual, la licencia y sus discos o CD ROM.]

GRATIS

al comprar cualquier equipo en tu CENTRO MAIL

INTERNET *full time* ▪ Juegos ▪ Tutoriales





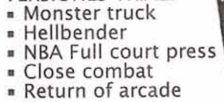




Conexión Infovía

Incluye





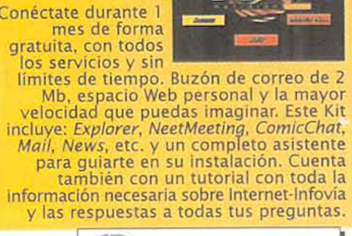
VERSIONES TRIAL:
- Monster truck
- Hellbender
- NBA Full court press
- Close combat
- Return of arcade
- Bug

Y DECENAS DE PROGRAMAS DE DOMINIO PÚBLICO Y SHAREWARE









KIT DE CONEXIÓN

Conéctate durante 1 mes de forma gratuita, con todos los servicios y sin límites de tiempo. Buzón de correo de 2 Mb, espacio Web personal y la mayor velocidad que puedas imaginar. Este Kit incluye: *Explorer, NeetMeeting, ComicChat, Mail, News*, etc. y un completo asistente para guiarte en su instalación. Cuenta también con un tutorial con toda la información necesaria sobre Internet-Infovía y las respuestas a todas tus preguntas.



*AMPLÍA LAS OPCIONES DE TU «TECNOWAVE HOME»

MICROPROCESADORES	
Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+23.500
Ampl. Micro MMX de 166 a 233	+52.500
Ampl. Micro PII de 233 a 266	+28.000
Ampl. Micro PII de 233 a 300	Consultar
MEMORIAS	
Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+10.600
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+33.500
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+75.000
PLACAS BASE	
Ampl. Placa 430 HX-TUCSON	+16.000
Ampl. a caja semitorre ATX	+ 5.000
DISCOS DUROS	
De 1,2 a 1,6 Gb IDE	+ 2.500
De 1,2. a 2 Gb IDE	+ 5.000
De 1,2 a 3,5 Gb IDE	+10.000
De 1,2 a 4,3 Gb IDE	+12.000
Caja extraible IDE	+ 5.000
CD-ROM	
Ampl. de 16X a 24X	+ 3.000
TECLADO	
Teclado Mecánico Win´95	+ 2.000
TARJETAS DE SONIDO	
De S.B.16 a :	
S.B. 64 V.E. + "Encarta 97"	+ 5.000
S.B. AWE 64 Gold	+24.000
Maxi Sound 64 PnP	+10.000
TARJETAS GRAFICAS	
De S3-Virge 3D 2 Mb a:	
Ampl. 1Mb Trident -Virge-Trio 65	+ 2.000
Matrox Millenium 2 Mb (OEM)	+20.000
Matrox Mystique 2 Mb (OEM)	+12.500
Nº 9 FX-Reality 332	+18.000
Aceler. MaxiGamer 3D fx (OEM)	**+27.000**
IMPRESORAS	
HP Deskjet 400L	+24.990
HP Deskjet 670	+28.990
HP Deskjet 690C+	+40.990
HP Deskjet 820 Cxi	+41.990
HP Laserjet 6L	+64.990
Epson Stylus Color 200	+26.990
Epson Stylus Color 400	+34.990
Epson Stylus Color 600	+46.990
MONITORES	
Goldstar 14" Multimedia	+ 4.000
Samsung 14" SM3 Ne	+ 3.000
Goldstar 15"	+19.000
Goldstar 15" Multimedia	+23.000
Samsung 15" SM500S	+20.000
Samsung 15" SM500B	+27.000
Goldstar 17"	+68.000
Samsung 17" Gli	+80.000
Samsung 17" Glsi	+98.000
SOFTWARE	
MS-DOS	+ 5.290
MS-DOS + Windows 3.11	+14.000
Windows 95 Release 2	+15.800
Lotus Smartsuite V5 (W95)	+ 5.200
Works 4.0 (W95)	+ 5.200
Microsoft Home Collection	+ 6.200
OS/2 Warp 4.0	+10.000
CAJAS	
De Minitorre a Sobremesa CE	+ 6.700
De Minitorre a Semitorre CE	+ 8.600
De Minitorre a Torre CE	+10.500
MODEM	
Modem Pentium HSP 33,6	**+ 9.000**
Modem 33,6 OEM (chip Rockwell)	**+14.000**
Tellink Pockect 33,6	**+17.000**
Zoom 33,6 interno	**+17.000**
Zoom 33,6 externo	**+21.000**
Supra 33,6 interno SP	**+20.000**
Supra 33,6 externo V+	**+18.000**
US Robotics 33,6 interno	**+28.000**
US Robotics 33,6 externo	**+29.000**

Conéctate a la Red!
no te quedes aislado

* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

precios i.v.a. incluido



PRIMAX®

ESCANNERS





COLOR — OFERTA 12.990

SOBREMESA FODOX — Consultar



PAGEPARTNER — 28.990



SOBREMESA 4800 DIRECT — OFERTA 24.990
4800 DPI. Manual en castellano 2 años de garantía



SOBREMESA PROFI 9600 — 49.990
SCSI • Resolución de 600x1200

SOBREMESA 4800 JEWEL — 34.990
SCSI • 4800 DPI • Controladora PC

SUBWOOFER / ALTAVOCES



- Subwoofer 12.990
- 60 W 4.990
- 120 W 5.990
- 300 W 10.990
- 240 W 7.990

3Dfx

Toda la potencia de una consola de 32 bits en tu PC.



Aceleradora MaxiGamer 3Dfx — 29.990



Aceleradora 3D Monster — 31.990

MODEMS

Zoom 33,6



Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada. Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantía.

int 18.990
ext 22.990



Supra Interno 33,6i SP

22.990

Supra Externo 33,6e V+

19.990

Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 33.600 bits por segundo. Es 100% compatible Hayes. La versión SP Cuenta con la opcion de telefono manos libres. Homologado por DGtel.

US Robotic Sportster





Módem de 33,6 bps actualizable hasta 57,6 kps mediante *flashrom*. Incorpora, como todos los modelos de la sección, software de programas de comunicación. Homologado.

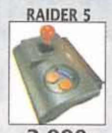
int 30.990
ext 32.990

Con la compra de cualquier MODEM
Conexión a Internet
KIT de Conexión + un montón de horas gratis
REGALO



JOYSTICKS





















FIRESTORM GAME CONTROL 1.990	FIRESTORM GAMESTICK 1.995	FIRESTORM ULTRASTRIKER 4.990	GAME PAD GRAVIS 3.990	GUN PC (+ AD COP) 11.990
PC MASTER PAD 2.990	PHANTOM 2+ 3.490	PHANTOM 2 PRO 4.490	POWERSTATION 6.490	PYTHON 5 1.995
RAIDER 5 2.990	SPHIERE PAD 3D 14.990	SUPER WARRIOR 5 3.995	THRUSTMASTER F-16 FLCS 24.990	THRUSTMASTER F-16 TQS 24.990
THRUSTMASTER FORMULA T-2 24.990	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 12.990	THRUSTMASTER PHAZER PAD 8.990	THRUSTMASTER TOP GUN 7.990	THUNDERPAD WIZZARD PINBALL 5.990
THRUSTMASTER X FIGHTER 11.990	VOLANTE+PEDALES PER4MER 11.990	WINGMAN 5.995	WINGMAN EXTREME DIGITAL 8.490	WINGMAN WARRIOR 12.490

Genius®





EASY-MOUSE — 1.495



TRACK BALL — 3.990



COLOR PAGE-EP — 29.990



SCANMATE COLOR DELUXE — 17.990

EASY PAINTER — Tableta doméstica de dibujo — 12.990



VIDEO HIGHWAY TV — Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos. — 18.490

Sound BLASTER — CREATIVE (CREATIVE LABS)



Sound BLASTER AWE 64 Value +Encarta97 — 18.490



Sound BLASTER 16 Plug & Play — 12.990

SB AWE 64 Gold 4Mb: 37.990



Kit FAMILY CD 32 8X — 39.990



BLASTERKEYS (Piano MIDI) — OEM: 9.490

WEBCAM — 29.990

- CABLE MIDI 3.490
- MICROFONO 1.490
- CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990



- JAZ SCSI interno 64.990
- JAZ SCSI externo 84.990
- ZIP externo Paralelo 28.990
- ZIP externo SCSI 28.990
- DISCO JAZ 1 GB 16.990
- DISCO ZIP 100 Mb 2.790



... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA	
Pentium 437-VX 512 Kb Caché B.P.	15.990
Pentium 430 HX (Tritón II)	17.990
Pentium 430 TX	19.990
INTEL 430 HX Tucson (en caja)	32.990
INTEL Pro Venus (en caja)	52.990
CONTROLADORA	
ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.490
SCSI Adaptec 1505 ISA	9.490
SCSI Adaptec 1522 ISA	14.490
SCSI Adaptec 1542 ISA	32.990
SCSI Adaptec 2940 PCI OEM	31.990
SCSI Adaptec 2940 UW OEM	42.990
DISCO DURO	
1,2 Gb IDE	31.990
1,7 Gb IDE	34.990
2,1 Gb IDE	36.990
4,3 Gb IDE	41.990
3,6 Gb IDE ULTRA-DMA	39.990
MICRO EN CAJA	
INTEL PENTIUM PRO 200	109.990
INTEL PENTIUM MMX 166	36.990
INTEL PENTIUM MMX 200	64.990
INTEL PENTIUM MMX 233	94.990
INTEL PENTIUM II 233	129.990
INTEL PENTIUM II 266	167.990
INTEL PENTIUM II 300	Consultar
AMD-K6 200 OEM	44.990
AMD-K6 233 OEM	72.990
CYRIX M2-166 MMX	39.990
TECLADO	
Teclado Win95	2.990
Teclado mecánico Win95	4.990
MEMORIA	
SIMM 1Mb 30 contactos	2.990
SIMM 4Mb 72 contactos	3.290
SIMM 4Mb 72 contactos EDO	3.290
SIMM 8Mb 72 contactos	6.490
SIMM 8Mb 72 contactos EDO	6.490
SIMM 16Mb 72 contactos	11.990
SIMM 16Mb 72 contactos EDO	11.990
SIMM 32Mb 72 contactos	22.990
SIMM 32Mb 72 contactos EDO	22.990
Memoria 1 Mb SVGA 40 ns	2.990
TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI	
Trident 9440 1 Mb ampliable	4.490
S3 TRIO 64 V+ con MPEG	5.490
S3 Virge 3D 2 Mb EDO	7.990
Matrox Millenium 2 Mb ampl. 8 Mb	34.990
Matrox Mystique 220 4 Mb	24.990
Aceleradora Diamond Stealth Monster 3D	31.990
Aceleradora Maxi Gamer 3D FX	29.990
Creative 3D Blaster	19.990
MONITOR — Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.	
GOLDSTAR 14" Autoscan	32.990
GOLDSTAR 14" Multimedia	38.990
SAMSUNG 14" SM3	32.990
SAMSUNG 14" SM3-Ne	36.990
GOLDSTAR 15" MPR II	54.990
GOLDSTAR 15" Multimedia	59.990
SAMSUNG 15" SM500s	53.990
SAMSUNG 15" Me	59.990
SAMSUNG 15" SM500b	61.990
SONY SF100 15"	89.990
EIZO 15"	89.990
GOLDSTAR 17" Autoscan	99.990
SAMSUNG 17" Gli	114.990
SAMSUNG 17" Glsi 0,26	134.990
CD ROM	
Panasonic IDE 24X	21.990
Goldstar IDE 24X	22.990
Toshiba SCSI 16X	26.990
Traxdata CD-R Virgen 74'	590
DISQUETERA	
3,5" 1,44 Mb	3.990
VENTILADOR	
Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200	1.190
Ventilador PENTIUM PRO	3.990
CAJA	
Minitorre	5.490
Semitorre	6.990

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

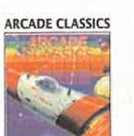
PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/10/97 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

NUEVOS CENTRO MAIL

Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92

precios i.v.a. incluido

SHAREWARE






ARCADE CLASSICS	CD 1.995
ARKANOID MANIA	CD 1.995
CASINO & CAR ACTION	CD 1.995
CLASSIC ACTION	CD 1.995
FIGHTHING ACTION	CD 1.995
PACMANIA & COIN -OP HITS	CD 1.995
PINBALL CLASSICS	CD 1.995
TETRIS MANIA	CD 1.995
TOP 50 FLIGHT GAMES	CD 1.995
TOP 50 RACING GAMES	CD 1.995
TOP 50 SPORT GAMES	CD 1.995
WORLD OF EMULATORS II	CD 1.995

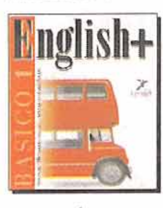






IDIOMAS

ENGLISH +



INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD



INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS CD 1.995

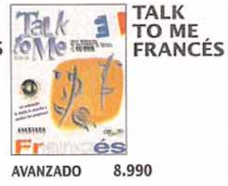


INGLÉS EN 90 DÍAS CD 1.995



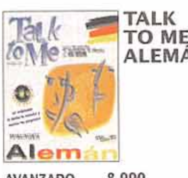
TALK TO ME INGLÉS

AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	4.990



TALK TO ME FRANCÉS

AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	6.990



TALK TO ME ALEMÁN

AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	6.990

EDUCATIVOS






CREATIVE WRITER 2	CD 6.990
DESASTRE CLIMÁTICO	CD 4.900
DESASTRE ECOLÓGICO	CD 4.900
EL JOROBADO DE NOTREDAME	CD 6.495
EST. GRÁF. 101 DÁLMATAS	CD 5.950
EST. GRÁF. REY LEÓN	PC 5.950
L. ANIMADO POCAHONTAS	CD 6.495
LIBRO ANIMADO REY LEÓN	CD 6.495
LIBRO ANIMADO WINNIE PU	CD 6.495
LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO	CD 7.495
MÚSICA MAESTRO	CD 6.995
PAYUTA Y EL DIOS DE LA TEMPESTAD	CD 6.995
PIRATAS	CD 4.900
T. DE JUEGOS ALADDIN	CD 6.495
T. DE JUEGOS EL REY LEÓN	CD 6.495
TIMÓN Y PUMBA: JUEGOS EN LA SELVA	CD 6.495
TWINS IN TROUBLE	CD 2.990
UPSIDE TOWN	CD 2.990










INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN

Meridian te abre el camino para entrar a toda velocidad a Internet ofreciéndote la mejor de las conexiones:

- Acceso a todos los servicios que ofrece Internet sin límite de horas, buzón de correo de 2Mb, espacio *Web* personal para que puedas publicar tu propia página y te garantizamos la mejor calidad de enlace para que puedas recorrer rápidamente la Red.
- Este Kit incluye todo el software necesario para sacarle el máximo partido a Internet: *Microsoft Internet explorer, Netmeeting, Comicchat, Microsoft Mail, Microsoft News.* Docenas de utilidades y versiones trial de juegos como *Monster truck y Close combat* entre otros.
- Y para ponértelo más fácil, un completo asistente que te guiará paso a paso en la instalación y resolverá todas tus dudas.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	2.900
CONEXIÓN 3 MESES BÁSICO	2.000
CONEXIÓN ANUAL BÁSICO	7.500
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO	9.900

OBRAS DE CONSULTA



ENCARTA' 97 CASTELLANO	CD 24.900
ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL	CD 14.900
ATLAS MULT. SALVAT (Regalo Androute España-Portugal)	CD 12.950
ENCICLOPEDIA SALVAT	CD 13.950
LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL	CD 4.445
LA OBRA DE GOYA	CD 4.450
LA OBRA DE VELÁZQUEZ	CD 4.450
PICASSO	CD 6.990
ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO	CD 7.900
ATLAS DEL MUNDO	CD 9.900
AVES	CD 7.900
CASTILLO	CD 7.900
COMO FUNCIONAN LAS COSAS 2	CD 9.900
DINOSAURIOS	CD 7.900
EL CUERPO HUMANO 2.0	CD 9.900
ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO	CD 9.900
ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA	CD 9.900
ENC. DE LA NATURALEZA	CD 9.900
EL ESQUELETO 3D	CD 4.900
FELINOS	CD 7.900
GUÍA DEL SEXO	CD 9.900
GUÍA MÉDICA PARA LA FAMILIA	CD 9.900
HISTORIA DEL MUNDO	CD 9.900
MI PRIMER DICCIONARIO	CD 4.900
CINEMEDIA	CD 6.990
TU COCINA	CD 5.995



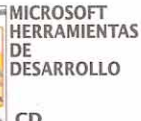









UTILIDADES

MICROSOFT HERRAMIENTAS DE DESARROLLO CD 15.995



OFFICE PARA ESTUDIANTES CD 15.995

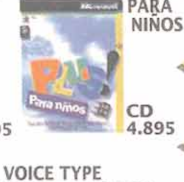
No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa.



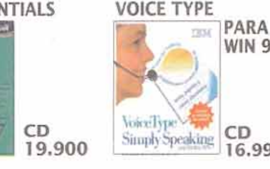
MICROSOFT PLUS! CD 4.895

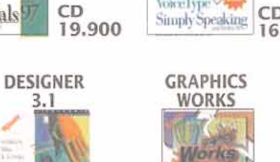


MICROSOFT PLUS PARA NIÑOS CD 4.895

S.O. PARA ESTUDIANTES	CD 8.995
PKZIP WINDOWS 2.50	PC 9.990
PACK MICROSOFT HOME ESSENTIALS	CD 19.900
VOICE TYPE PARA WIN 95	CD 16.990
GIFS & GRAPHICS II FOR WINDOWS	CD 1.995
WORLD OF CLIPART II	CD 1.995
WORLD OF FONTS & ICONS II	CD 1.995
DESIGNER 3.1	CD 4.995
GRAPHICS WORKS	CD 2.995
WINFAX LITE 3.0	CD 1.995
TOP WARE CAD	CD 4.995
PC TOOLS 2.0 WIN.	CD 4.995
NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997	CD 3.995
COMANDANTE NORTON 5.0 DOS	CD 4.995

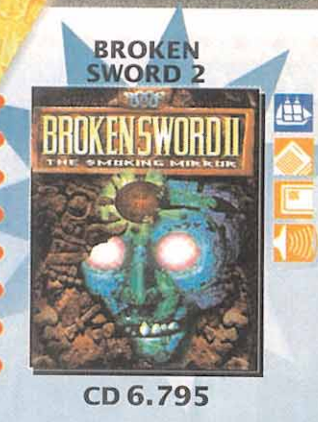



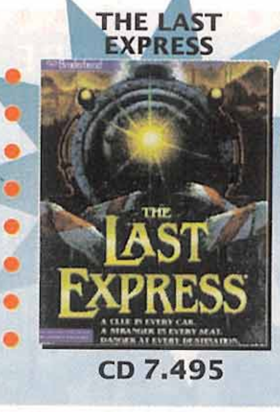



CENTRO MAIL

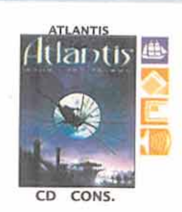
Centro MAIL EN INTERNET
www.centromail.es

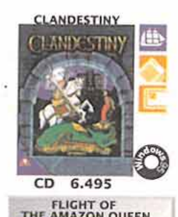
aventuras gráficas




- **BROKEN SWORD 2** — CD 6.795
- **LITTLE BIG ADVENTURE 2** — PENT, 8 Mb, SVGA — CD 6.495
- **STAR TREK GENERATIONS** — CD 7.995
- **THE LAST EXPRESS** — CD 7.495

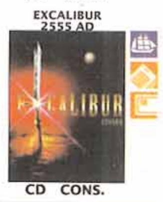





- ARK OF TIME — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- ATLANTIS — CD CONS.
- BROKEN SWORD — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE — 486, 4Mb SVGA — CD 4.995
- BURIED IN TIME — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- CLANDESTINY — CD 6.495
- CRUSADER NO REMORSE — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- CYBERIA 2 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- DAY OF THE TENTACLE — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495









- DREAMS — CD CONS.
- ECSTATICA 2 — CD 6.495
- EVIDENCE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- EXCALIBUR 2555 AD — CD CONS.
- FADE TO BLACK — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- GABRIEL KNIGHT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- GABRIEL KNIGHT 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.975
- GENE MACHINE — 486, 8Mb SVGA — CD 4.895



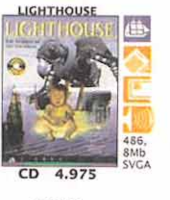






- GOBLIINS 1 & 2 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- GOBLIINS 3 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- HARVESTER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- INCA — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- INDY FATE OF ATLANTIS — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- INFERNO — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- KING´S QUEST VII — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.995
- KYRANDIA 3 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495



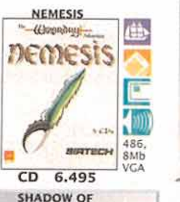






- LARRY V — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- LARRY VI — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- LARRY VII — 486, 8Mb SVGA — CD 4.975
- LIGHTHOUSE — 486, 8Mb SVGA — CD 4.975
- LOS JUSTICIEROS — 386, 4Mb VGA — CD 2.795
- LOST EDEN — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- MAGIC CARPET 2 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- MISSION CRITICAL — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- MONKEY ISLAND — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495

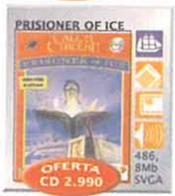


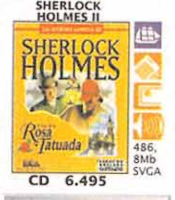






- MONKEY ISLAND 2 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- MUNDODISCO II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- MYST (EDIC. LIMITADA) — 386, 4Mb SVGA — CD 6.495
- NEMESIS — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- NOCTROPOLIS — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- PANDORA DIRECTIVE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- PANIC IN THE PARK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 4.995
- PAX CORPUS — CD CONS.
- PHANTASMAGORIA II — CD 8.495






- PRISIONER OF ICE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- SAFECRACKER — CD 7.495
- SAM & MAX HIT THE ROAD — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- SHADOW OF THE COMET — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- SHERLOCK HOLMES II — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SHIVERS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.190
- SOULTRAP — CD 7.495
- SPACE QUEST I — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SPACE QUEST V — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995










- SPYCRAFT — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- STAR TREK BORG — CD 6.495
- TERRATOPIA — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- THE 11TH HOUR — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- THE 7TH GUEST — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- THE DIG — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- THE LAST DINASTY — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- THE NEVERHOOD — CD 8.495
- THE RIDDLE OF MASTER LU — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495









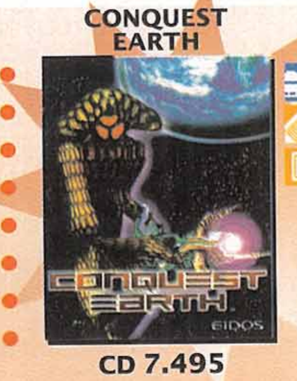


- TIME COMMANDO — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- TIME LAPSE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- TOMB RAIDER — PENT, 8Mb SVGA — CD 7.495
- TOONSTRUCK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- TORIN'S PASSAGE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER — 386, 4Mb SVGA — CD 6.995
- WOLF — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- WOODRUFF — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ZORK NEMESIS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995

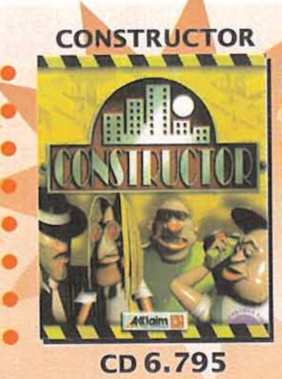
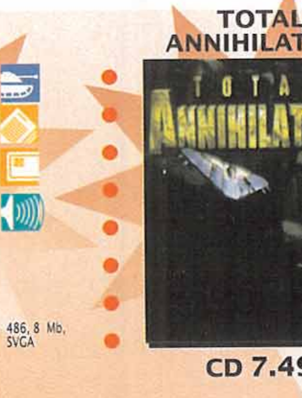
 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 VOCES INGLES
 PANTALLA INGLES
 AVENTURA GRAFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACION EDUCATIVO
 EROTICO



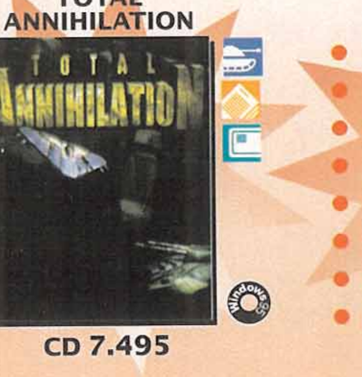
estrategia rol ■ mesa



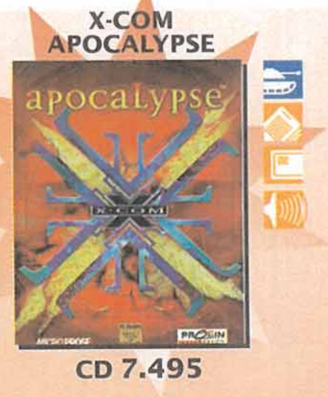
CONQUEST EARTH — CD 7.495

CONSTRUCTOR — 486, 8 Mb, SVGA — CD 6.795



TOTAL ANNIHILATION — CD 7.495



X-COM APOCALYPSE — CD 7.495







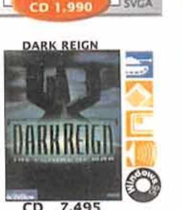

- 3D ULTRA PINBALL — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- A-IV NETWORKS — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- AGE OF RIFLES — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.495
- ALIEN LEGACY — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ASCENDANCY — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- ATMOSFEAR — 486, 4Mb SVGA — CD 2.795
- AZRAEL´S TEAR — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- BATTLE BUGS — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- BATTLEGROUND: WATERLOO — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995






- BEAST & BUMPKINS — CD 6.495
- BETRAYAL AT KRONDOR — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- BETRAYAL IN ANTARA — 486, 8Mb SVGA — CD 4.995
- BIRTHRIGHT — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- CAESAR II — 486, 8Mb SVGA — CD 4.975
- CAVEWARS — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795
- CIVIL WAR (WHITE LABEL) — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- CIVILIZATION II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- CIVNET — 486, 8Mb VGA — CD 3.900



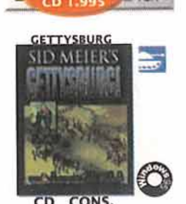

- COMMAND & CONQUER — OFERTA CD 1.990
- COMMAND & CONQUER: RED ALERT — 486, 8Mb VGA — CD 6.795
- COMMAND & CRAFT — CD 3.995
- CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE — PENT, 16Mb SVGA — CD 4.895
- CREATURES — OFERTA CD 2.990
- DARK COLONY — CD CONS.
- DARK REIGN — CD 7.495
- DEVILS DOMAIN (ADD ONS FOR DIABLO) — CD 3.995
- DIABLO — CD 8.495







- DUNGEON KEEPER — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- DUNGEON MASTER II — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ELDER SCROLLS: DAGGERFALL — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- EXTRA LEVELS COMMAND & CONQUER — CD 1.495
- EXTRA LEVELS WARCRAFT 1&2 — CD 1.495
- EXTRA SCENARIOS CIVILIZATION II — CD 1.495
- EXTREME PINBALL — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- FALLEN HAVEN — CD 6.495
- FIELDS OF GLORY — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995







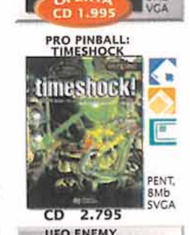
- GENDER WARS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- GETTYSBURG — CD CONS.
- HARVEST OF SOULS — 486, 12Mb SVGA — CD 6.995
- HEROES OF MIGHT & MAGIC II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- IMPERIUM GALACTICA — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- KRUSH KILL'N' DESTROY — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- LEGACY OF KAIN — CD 7.495
- LORDS OF THE REALM II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- MAGIC EL ENCUENTRO — CD 7.995







- MASTER OF ORION 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- MILLENIA — 386, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- MONOPOLY — CD 5.795
- MUZZLE VELOCITY — 486, 12Mb SVGA — CD 6.450
- MYTH: THE FALLEN LORDS — CD CONS.
- OFFENSIVE — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- OVER THE REICH — 486, 8Mb VGA — CD 5.795
- PACIFIC GENERAL — CD 7.495
- PANZER GENERAL 2 — CD CONS.







- POWER CHESS — CD 4.975
- PRO PINBALL: TIMESHOCK — PENT, 8Mb SVGA — CD 2.795
- REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- STAR COMMAND — 486, 16Mb SVGA — CD 6.495
- SYNDICATE WARS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- THEME HOSPITAL — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- THEME PARK — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- TILT — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990







- TRANSPORT TYCOON — 386, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- UFO ENEMY UNKNOWN — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- WARCRAFT II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- WARCRAFT II EXP. SET — CD 3.995
- WARLORDS III — CD 6.495
- WIZARDRY GOLD — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- WOODEN SHIPS & IRON MEN — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795
- X-COM TERROR FROM THE DEEP — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- Z — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990


















CENTRO MAIL

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

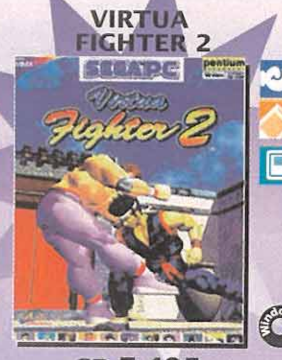
deportivos lucha

FÓRMULA 1

CD 7.495

PC FÚTBOL EXTENSIÓN 2

486, 8 Mb, SVGA
CD 2.350

VIRTUA FIGHTER 2

CD 7.495

WORLDWIDE SOCCER

CD 7.990 BALÓN ADIDAS DE REGALO



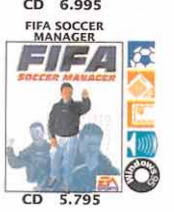





- 3D ULTRA MINI GOLF — 486, 8Mb VGA — CD 3.995
- 4-4-2 SOCCER — PENT, 16Mb SVGA — CD 3.895
- ACTUA SOCCER CLUB EDITION — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- ADD-ONS FOR GRAND PRIX II — CD 1.495
- ADIDAS POWER SOCCER — CD CONS.
- AL UNSER, JR. — OFERTA CD 2.495
- AXELERATOR — CD 6.995
- BATTLESPORT — 486, 4Mb VGA — CD 6.495
- CARMAGEDDON — PENT, 8Mb VGA — CD 6.495



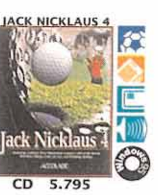



- DAYTONA USA — CD 7.495
- DEATH RALLY — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- DESTRUCTION DERBY 2 — PENT, 8Mb SVGA — CD 7.495
- DRAGON HEART — OFERTA CD 2.495
- EXTRA TRACKS NEED FOR SPEED — CD 1.495
- F1 GRAND PRIX 2 — 486, 8Mb VGA — CD 7.995
- FIFA SOCCER MANAGER — CD 5.795
- FIGHTING FORCE — CD CONS.
- FORMULA KARTS — CD 5.495








- GRAND PRIX MANAGER — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- GRAND PRIX MANAGER 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- GT RACING 97 — 486, 16Mb VGA — CD 5.495
- INTERNATIONAL MOTO-X — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.495
- INTERSTATE' 76 — CD 7.995
- IRON & BLOOD — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- JACK NICKLAUS 4 — CD 5.795
- LINKS 386 (KIXX) — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- LINKS LS — 486, 16Mb SVGA — CD 8.495

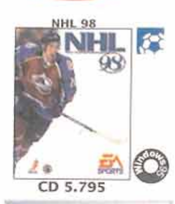








- MANIC KARTS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.495
- MORTAL KOMBAT 3 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- MORTAL KOMBAT TRILOGY — CD 6.495
- MOTOR RACER — CD 6.495
- NASCAR RACING — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- NASCAR RACING II — 486, 16Mb VGA — CD 4.975
- NBA JAM EXTREME — CD 7.495
- NBA JAM TOURNAMENT ED. — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- NEED FOR SPEED II — CD 6.495








- NFL QUARTERBACK CLUB 97 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- NHL 98 — CD 5.795
- PC FUTBOL 5.0 — 486, 8Mb SVGA — CD 2.795
- PC FUTBOL 5.0 EXTENSION 1 — 486, 8Mb SVGA — CD 2.350
- PGA TOUR PRO — CD 5.795
- POD — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495
- PRAY FOR DEATH — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- RALLY CHALLENGE — CD 4.995
- RALLY CHAMPIONSHIP — 486, 8Mb SVGA — CD 5.495



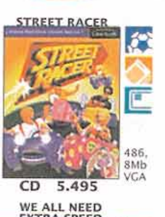






- RALLY CHAMPIONSHIP X MILLAS — CD 2.990
- ROAD RASH — OFERTA CD 2.990
- ROLAND GARROS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SAMPRAS EXTREME TENNIS — CD 7.495
- SCREAMER — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- SCREAMER 2 — PENT, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- SEGA RALLY — CD 7.495
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.495
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96-97 — 486, 4Mb VGA — CD 5.895

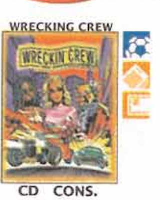


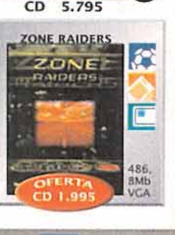





- SIM GOLF — CD 7.495
- SPACE JAM — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- SPEED DEMONS — 486, 8Mb VGA — CD 2.795
- SPEEDBOAT ATTACK GT — CD 6.495
- STREET RACER — 486, 8Mb VGA — CD 5.495
- STRIKER 96 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- TEN PIN ALLEY — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.795
- TEST DRIVE OFF-ROAD — CD 5.795



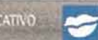


- TIME WARRIORS — PENT, 8Mb SVGA — CD 3.950
- TNN 96 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1996/97 — CD 5.495
- VIRTUAL KARTS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- WE ALL NEED EXTRA SPEED — CD 3.995
- WRECKING CREW — CD CONS.
- WWF WRESTLEMANIA THE ARCADE — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- ZONE RAIDERS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995

 MANUAL ESPAÑOL

 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 VOCES INGLES

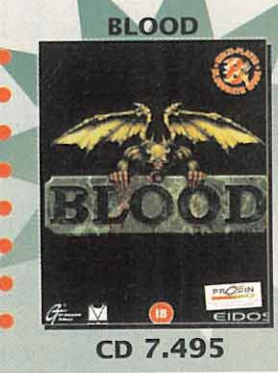
 PANTALLA INGLES
 AVENTURA GRAFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACION

 EDUCATIVO
 EROTICO



arcade plataformas

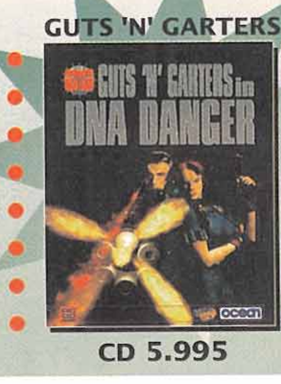
BLOOD



PENT, 16 Mb, SVGA

CD 7.495

GUTS 'N' GARTERS



PENT, 16 Mb, SVGA

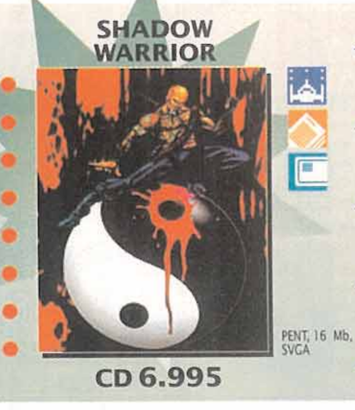
CD 5.995

HEXEN II




CD 7.495

SHADOW WARRIOR



PENT, 16 Mb, SVGA

CD 6.995

AGENT ARMSTRONG — CD CONS.



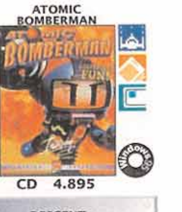
ALIEN TRILOGY — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.995



ASSASIN 2015 — OFERTA CD 1.295



ATOMIC BOMBERMAN — CD 4.895



BANZAI BUG — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495



BATMAN FOREVER — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995



BEDLAM — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.295



BUBBLE BOBBLE — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.495

BUG TOO! — CD 5.495



CYBERMAGE DARKLIGHT — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990



DARK FORCES — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.990



DEFCON 5 — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.295



DESCENT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



DONALD IN COLD SHADOW — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495



DOOM II — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990



DUKEN NUKEM 3D (KIXX) — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 3.495

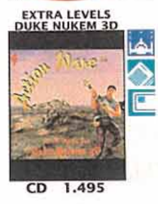


EXHUMED — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495

EXTRA LEVELS DARK FORCES — CD 1.495



EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D — CD 1.495



EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN — CD 1.495



EXTRA LEVELS QUAKE — CD 1.495



HARDLINE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.990



HERETIC — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990



HEXEN — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990



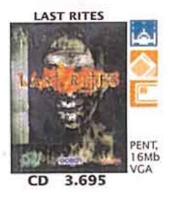
INDEPENDENCE DAY — CD 6.495

IRON MAN X-O MANOVAR — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995



JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA — CD 6.495

LAST RITES — PENT, 16Mb VGA — CD 3.695



LODE RUNNER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



LOMAX — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.795



LOST VIKINGS 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495



MAGIC CARPET — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990



MDK — PENT, 16Mb SVGA — CD 4.895

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.495



MEGAMAN X3 — CD 3.895

MORTAL COIL — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



NO RESPECT — CD 5.995



OUTLAWS — CD CONS.



PANZER DRAGON — CD 7.495



PERFECT WEAPON — CD 6.495



POWER RANGERS — 486, 8Mb SVGA — CD 2.795



PUZZLE BOBBLE — CD 4.895



QUAKE — PENT, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990



RAVAGE — OFERTA CD 1.295

RAYMAN — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.495



REALMS OF THE HAUNTING — 486, 8Mb VGA — CD 7.495



REBEL ASSAULT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495



REBEL ASSAULT II — 486, 8Mb VGA — CD 5.995



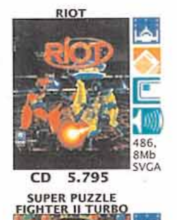
REDNECK RAMPAGE — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495



RETURN FIRE — OFERTA CD 1.495



REVOLUTION X — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995



RIOT — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795



SANDWARRIORS — PENT, 8Mb VGA — CD 6.495

SCORCHED PLANET — PENT, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990



SEPARATION ANXIETY — OFERTA CD 1.995



SHATTERED STEEL — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.490



SHOCKWAVE ASSAULT — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990



SONIC 3D — CD 5.495



SONIC & KNUCLES COLLECTION — CD 5.495



STARFIGHTER 3000 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO — CD 3.895



T-MEK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.295

TERMINATOR: FUTURE SHOCK — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990



TERRACIDE — CD 7.495



THE CHAOS ENGINE — OFERTA CD 1.295



THE CROW: CITY OF ANGELS — 386, 4Mb VGA — CD 7.495



THE ULTIMATE DOOM — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990



TIGERSHARK — CD 5.995



TOY STORY — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495



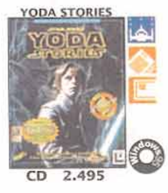
TRASH IT — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495



VIRTUA COP — CD 7.495



YODA STORIES — CD 2.495



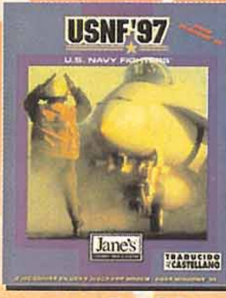
 ESTRATEGIA   IDIOMAS   INTELIGENCIA  JUEGOS DE MESA  LUCHA   PACK  PLATAFORMAS  ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA SHAREWARE UTILIDADES

CENTRO MAIL

EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO ¡VISITANOS!.

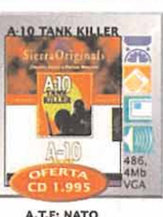
simuladores

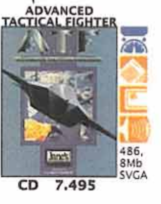



Título	Precio	Requisitos
6881 HUNTER KILLER	CD 7.495	
COMANCHE 3	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
US NAVY FIGHTERS'97	CD 7.495	
X-WING VS TIE FIGHTER	CD CONS.	































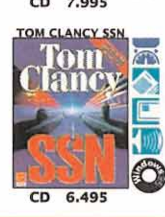













Título	Precio	Requisitos
1942 PACIFIC AIR WAR	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
1944 ACROSS THE RHINE	CD 7.995	386, 4Mb SVGA
A-10 CUBA	CD 7.995	
A-10 TANK KILLER	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
ACES OF THE PACIFIC	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
ACES OVER EUROPE	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
AH-64D LONGBOW	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA	CD 4.895	
AIRLINE SIMULATOR	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
APACHE LONGBOW	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
ARCHIMDEAN DINASTY	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
A.T.F: NATO FIGHTERS	CD 4.895	
BACK TO BAGHDAD	CD 7.995	PENT, 16Mb SVGA
BLACK NIGHT	OFERTA CD 1.990	386, 8Mb VGA
BOEING 737	CD 6.495	486, 4Mb VGA
DARKLIGHT CONFLICT	CD 6.495	PENT, 16Mb VGA
DAWN PATROL	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
EF 2000 EVOLUTION	CD 8.495	486, 8Mb SVGA
EXTRA MISSIONS WING COMMANDER	CD 1.495	
EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR	CD 1.495	
F-14 FLEET DEFENDER	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
F-15 STRIKE EAGLE II	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
F-16 FIGHTING FALCON	CD 7.995	486, 16Mb SVGA
F-19 STEALTH FIGHTER	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
F-22 LIGHTNING II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
FAST ATTACK	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
FIGTHER WING	OFERTA CD 3.995	386, 4Mb VGA
FLIGHT MAGIC (ADD ONS FLIGHT SIM)	CD 3.995	
FLIGHT SIMULATOR 6.0	CD 8.995	
FLYING CORPS	CD 8.495	PENT, 16Mb SVGA
HIND	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
IF 22 RAPTOR	CD 7.990	
M1 TANK PLATOON	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
NAVY STRIKE	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb VGA
OVERLORD	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb VGA
PRIVATEER	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
PRIVATEER 2: THE DARKENING	CD 8.495	PENT, 8Mb SVGA
RED BARON	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
SAIL 2000	CD CONS.	
SEA WOLF	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
SHELLSHOCK	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
SILENT HUNTER	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
SILENT THUNDER	CD 5.995	
SIM COPTER	CD 7.495	486, 8Mb VGA
STAR CONTROL 3	OFERTA CD 1.495	486, 8Mb SVGA
STAR CRUSADER	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
STRIKE COMMANDER	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
SUPER EF 2000	CD 8.495	
THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
TIE FIGHTER	OFERTA CD 2.495	486, 8Mb VGA
TOM CLANCY SSN	CD 6.495	
WING COMMANDER IV	CD 8.995	486, 8Mb SVGA
X-WING	OFERTA CD 2.495	386, 4 Mb VGA

superofertas










Título	Precio	Requisitos
BLACKHAWK	OFERTA PC 795	386, 3 Mb VGA
INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	OFERTA PC 395	286, 1 Mb VGA
LOST VIKINGS	OFERTA PC 795	386, 1 Mb VGA
RETURN TO ZORK	OFERTA PC 795	386, 1 Mb VGA
SHANGHAI II	OFERTA PC 495	386, 4 Mb VGA
ZYCONIX	OFERTA PC 395	286, 1 Mb VGA

www.centromail.es

precios i.v.a. incluido

ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.

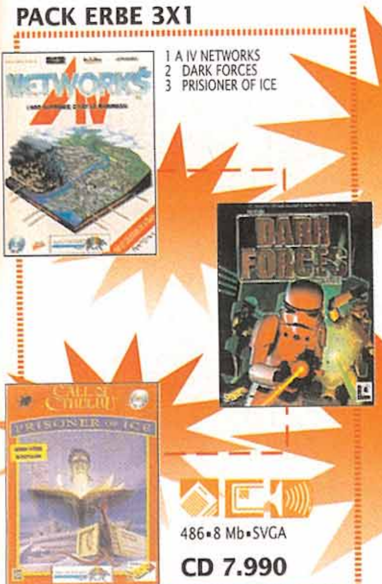
BUENOS AIRES

PARANA, 504. TEL: 371 13 16
CODIGO POSTAL C.P. (1017)

PACKS

PACK ERBE 3X1

1. A IV NETWORKS
2. DARK FORCES
3. PRISIONER OF ICE



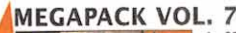
486 • 8 Mb • SVGA

CD 7.990

MEGAPACK VOL. 7



1. 3D ULTRA PINBALL 2- CREEP NIGHT
2. CAESAR II
3. EARTHWORM JIM
4. ROAD RASH
5. CREATURE SHOCK
6. U.S. NAVY FIGHTERS
7. GENEWARS
8. MISSIONFORCE: CYBERSTORM
9. A-10 CUBA!
10. HÉROES OF MIGHT AND MAGIC



CD 8.990

486 • 4 Mb • VGA

PACK MULTISPORTS

1. ACTUA SOCCER
2. PC BASKET 4.0
3. SPEED HASTE

486 • 4 Mb • VGA

CD 2.795

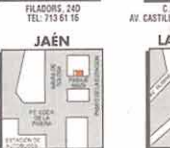


Entra en tu CENTRO MAIL

Todos estos productos y muchos más los encontrarás al mejor precio.







ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98

Benidorm ALICANTE — AV. DE LOS LIMONES, 2. ED. FUSTER JUPITER. TEL: 681 31 00

Elche ALICANTE — CRISTOBAL SANZ, 29. TEL: 546 79 59

ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 28. TEL: 26 06 43

Gijón ASTURIAS — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8. TEL: 534 37 19

BARCELONA (Glories) — C.C. BARCELONA GLORIES. DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64

BARCELONA (Passeig de Gracia) — CARRER DE PAU CLARIS, 97. TEL: 412 63 10

BARCELONA (Plaça Sants) — CARRER DE SANTS, 17. TEL: 296 60 23

Badalona BARCELONA — SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97

Badalona BARCELONA — C.C. MONTIGALA. C/ OLOF PALME. TEL: 465 68 76

Manresa BARCELONA — ANGEL GUIMERA, 11. TEL: 872 10 94

Mataró BARCELONA — SAN CRISTOFOR, 13. TEL: 796 07 16

Sabadell BARCELONA — FILADORS, 24D. TEL: 713 61 16

BURGOS — C.C. Cº DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA, LOC. 7. TEL: 22 27 17

CÓRDOBA — MARIA CRISTINA, 3. TEL: 48 66 00

GIRONA — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147. TEL: 22 47 29

GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS. TEL: 26 69 54

HUESCA — ARGENSOLA, 2. TEL: 23 04 04

JAÉN — PASAJE MAZA, 7. TEL: 25 82 10

LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 14 31 11

Stgo. de C. LA CORUÑA — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 59 92 88

LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL: 23 46 51

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25

MADRID (Sol) — MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79

MADRID (Pº Pilar) — C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038. AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N. TEL: 378 22 22

Alcalá de H. MADRID — MAYOR, 89. TEL: 880 26 92

Alcobendas MADRID — CONSTITUCION, 15. C. COM. PICASSO. TEL: 652 03 87

Alcorcón MADRID — CISNEROS, 47. TEL: 643 62 20

Las Rozas MADRID — C.C. BURGOCENTRO (PRÓXIMA APERTURA)

Móstoles MADRID — AV. DE PORTUGAL, 8. TEL: 617 11 15

Torrejón MADRID — C.C PARQUE CORREDOR (PRÓXIMA APERTURA)

MÁLAGA — ALMANSA, 14. TEL: 261 52 92

Fuengirola MÁLAGA — AV. JESÚS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N. EDIF. CONDESTABLE (PRÓXIMA APERTURA)

Pamplona NAVARRA — PINTOR ASARTA, 7. TEL: 27 18 06

Palma de MALLORCA — PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. LOCAL 9. TEL: 72 00 71

Palma de MALLORCA — C.C. PORTO PI CENTRO. PASEO MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73

Vigo PONTEVEDRA — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 22 09 39

SALAMANCA — TORO, 84. TEL: 26 16 81

Sta. Cruz de TENERIFE — RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 29 30 83

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21. C/ REAL. TEL: 46 34 62

SEVILLA — C. COMERCIAL LOS ARCOS. LOCAL B-4. TEL: 467 52 23

VALENCIA (El Corte Inglés) — PINTOR BENEDITO, 2. TEL: 380 42 37

VALENCIA — C.C. EL SALER. BULEVAR SUR. TEL: 333 96 19

VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56. TEL: 22 18 28

VITORIA-GASTEIZ — MANUEL IRADIER, 9. TEL: 13 78 24

Bilbao VIZCAYA — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73

Las Arenas VIZCAYA — CALLE DEL CLUB, 1. TEL: 464 97 03

ZARAGOZA — C. COMERCIAL INDEPENDENCIA. PLANTA 1. TEL: 976 21 82 71

ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 976 53 61 56



1000 JUEGOS PARA WINDOWS VOL II




La colección más completa y variada de juegos para Windows reunidos en 2CD's. Más de 1.000 programas, modo Preview para que instales sólo las que más te interesen. Incluye galería de demos de los últimos juegos del mercado.

386, 4 Mb, VGA

CD 3.995

ALONE IN THE DARK TRILOGY



ALONE IN THE DARK 1
ALONE IN THE DARK 2
ALONE IN THE DARK 3

386, 4 Mb, VGA

CD 7.495

BENEALTH STEEL SKY & CANNON FODDER



1. BENEALTH STEEL SKY
2. CANNON FODDER

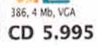
386, 4 Mb, VGA

OFERTA CD 2.995

KING'S QUEST COLLECT.



1. KING'S QUEST 1
2. KING'S QUEST 2
3. KING'S QUEST 3
4. KING'S QUEST 4
5. KING'S QUEST 5
6. KING'S QUEST 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995

LARRY COLLECTION

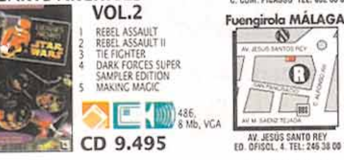


1. LARRY 1
2. LARRY 2
3. LARRY 3
4. LARRY 5
5. LARRY 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995

LUCASARTS ARCHIVES VOL.2

1. REBEL ASSAULT
2. REBEL ASSAULT II
3. TIE FIGHTER
4. DARK FORCES SUPER SAMPLER EDITION
5. MAKING MAGIC

486, 8 Mb, VGA

CD 9.495

MEGARACE & BLOODNET




1. MEGARACE
2. BLOODNET

386, 4 Mb, VGA

OFERTA CD 1.995

PACK AIR COMBAT CLASSICS



1. BATTLEHAWKS 1942
2. SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
3. THEIR FINEST HOUR

286, 1 Mb, VGA

CD 2.495

PACK CLASSICS COLLECTION

1. OMAR SHARIF ON BRIDGE
2. FLYING PICTURES
3. SOLITAIRE FOR WINDOWS
4. CHESS

386, 4 Mb, VGA

OFERTA CD 1.990

P. GOLDEN COLLECTION V.1



1. PANZER GENERAL II
2. ACTION SOCCER '96
3. THUNDERSCAPE
4. FORMULA 1 GRAND PRIX
5. CRYSTAL CALIBURN PINBALL
6. MASTER OF MAGIC
7. SID MEIER'S CIVILIZATION
8. B-17 FLYING FORTRESS
9. AIR POWER
10. ZEPPELIN-GIANTS OF THE SKY

486, 8 Mb, SVGA

CD 6.995

P. GOLDEN COLLECTION V.2



1. STEEL PHANTERS
2. 1944 ACROSS THE RHINE
3. TRANSPORT TYCOON
4. F-14 FLEET DEFENDER
5. USS TICONDEROGA
6. FIELDS OF GLORY
7. RALLY
8. AL UNSER JR
9. SUBWAR 2050
10. WARRIORS

486, 4 Mb, VGA

CD 6.995

PACK MEGAPACK VOL. 6

1. ALLIED GENERAL
2. ACTION SOCCER
3. RIDDLE MASTER OF MASTER LU
4. KYRANDIA 3
5. PINBALL 3D
6. MANIC KARTS
7. DRUID
8. AL UNSER, JR.
9. STEEL PANTHERS
10. DEATH GATE

485, 8 Mb, VGA

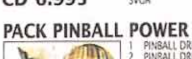
CD 7.990



902 • 17 • 18 • 19

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H. SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H. • TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

PACK PINBALL POWER




1. PINBALL DREAMS
2. PINBALL DREAMS II
3. PINBALL FANTASIES
4. PINBALL MANIA
5. PINBALL ILLUSIONS

486, 4 Mb, VGA

CD 5.995

POLICE QUEST COLLECTION



Sumergete en 4 emocionantes operaciones policiacas absolutamente realistas. Diseñado con la colaboración de Daryl F. Gates, Jefe de policía de la ciudad de Los Angeles. ¡Emoción, acción y entretenimiento!.

386, 4 Mb, VGA

CD 5.475

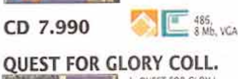
QUEST FOR GLORY COLL.



1. QUEST FOR GLORY I
2. QUEST FOR GLORY II
3. QUEST FOR GLORY III
4. QUEST FOR GLORY IV

486, 8 Mb, VGA

CD 5.475

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SEUR

POR SOLO 750 PTA.

- Plazo entrega aprox. 2-3 días laborables
- Transp. Urgente: España Peninsular 750 pta, Baleares 1.000 pta, Resto de España sólo por correo
- Correo: España 400 pta, U.E 1.000 pta

ENVIO POR CORREO 400 PTA.

ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY



1. MISTERY HOUSE
2. THE WIZARD AND THE PRINCESS
3. MISSION ASTEROID
4. TIME ZONE
5. KING'S QUEST I, 2, 3,4,5,6 Y 7
6. THE CORONEL'S BEQUEST
7. THE DAGGER OF AMON RA...ETC

486, 8 Mb, VGA

CD 6.995

SPACE QUEST COLLECTION



1. SPACE QUEST I
2. SPACE QUEST II
3. SPACE QUEST III
4. SPACE QUEST IV
5. SPACE QUEST V

386, 4 Mb, VGA

CD 5.475

WITCHAVEN II / HÉROES MIGHT & MAGIC




Dos super juegos en los que te tendrás que enfrentar a quienes pretenden desbaratar la paz en las tierras de Ironfist que dura ya 25 años.

486, 8 Mb, VGA

CD 2.995









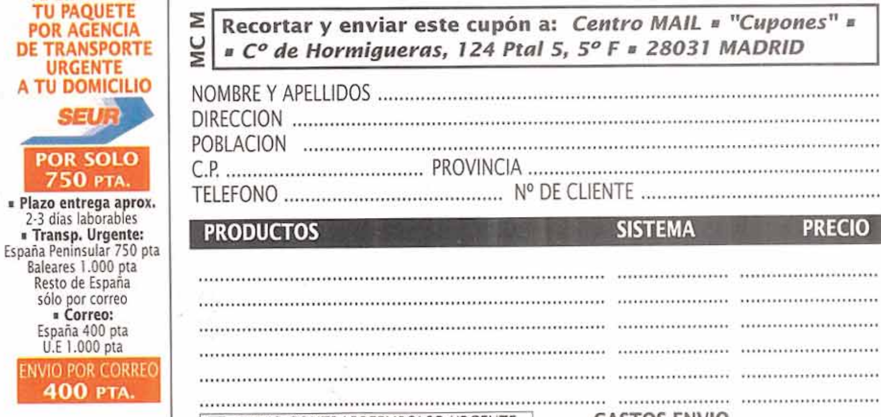












MCM

Recortar y enviar este cupón a: *Centro MAIL • "Cupones" • Cº de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F • 28031 MADRID*

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	SISTEMA	PRECIO

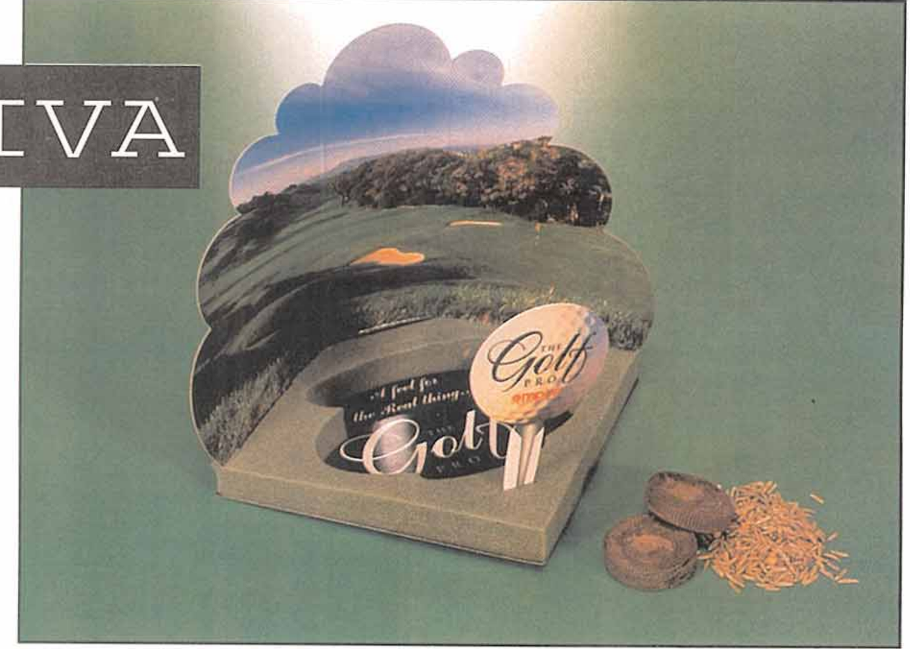
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS

GASTOS ENVIO ....
TOTAL ....

Precios válidos hasta 31/10/97 o fin de existencias.

Pedidos por internet : *pedidos@centromail.es*

PUBLICIDAD ALTERNATIVA



Aprovechando el inminente lanzamiento de su simulador de golf, «The Golf Pro», y con motivo de la celebración del ECTS 97, la compañía Empire ha enviado un curioso regalo, relacionado con el juego. Ni más ni menos que un miniset que simboliza un pequeño campo de golf, en cuyo interior se encuentra una bolsa de plástico que contiene semillas de césped y dos redecillas de tierra comprimida para plantar las primeras, y así lanzarnos a la creación, eso sí, de una forma modesta, de nuestro terreno de juego particular.
Sin duda, una forma simpática de promocionar uno de los productos que tienen preparados para la próxima campaña navideña.

Humor por Ventura y Nieto

Humor

HE CONSEGUIDO ENTRAR EN EL PENTÁGONO, EN LA CÍA, EN EL BANCO MUNDIAL... PERO TODAVÍA NO HE PODIDO TRASPASAR LAS BARRERAS DE LA DESPENSA DONDE ESTÁ LA CAJA DE GALLETAS...

VENTURA*97

¿Cuál... sería la repercusión en los juegos por Internet si se implantasen los rápidos modem-cable?

¿Cuántas... diferencias palpables habrá entre «Quake» y «Quake 2», de forma que podamos considerar a la segunda parte como un juego superior, tecnológicamente hablando?

¿Cuándo... se celebrará en España una feria del videojuego con tanto renombre como los pasados E3 o ECTS?

¿Qué... objeto tiene hacer dos ferias del videojuego tan próximas en fechas, cuando se sabe que no va a haber casi ninguna novedad?

¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

Últimamente estamos asistiendo en esta sección a un ciclo de quejas y "contraquejas" sobre un mismo tema. Mucha gente puede considerar excesivo utilizar este espacio en dos números para comentar un mismo problema, pero consideramos justo publicar los pros y los contras, y no sólo los que nos lleguen en primer lugar. El mes pasado publicamos el problema de un lector al comprarse una Matrox y, en esta ocasión, ***Daniel Herrero, de Hospitalet, nos expone su caso:***

Cuando una casa no se merece mala fama por su trabajo, no se la merece, y ante la crítica que he leído en el anterior número de Micromanía, he decidido contaros mi caso.
Hace algo así como ocho meses adquirí un ordenador, con una Matrox Mystique de 4 MB. En su interior venían todos los juegos que anunciaba en su publicidad, a excepción de «Destruction Derby 2», que venía con una tarjeta de envío, explicando que por problemas de producción no tenían dicho juego, pero si enviabas esta tarjeta por fax te lo enviarían al cabo de ocho semanas. Me enfadé un poco, pues en realidad el juego «Destruction Derby 2» era el mejor del paquete en mi opinión, así que opté por enviar por mi modem el fax a Francia, y no a la distribuidora española, ya que al no estar en la lista lo primero que pensé es que Matrox no le había dado la capacidad de atender esta demanda, con lo que envié a Francia el fax dándo, la verdad sea dicha, por perdido el juego y el dinero del coste del envío. Cuál fue mi sorpresa cuando, al cabo de ocho semanas, recibo en mi buzón un sobre en perfectas condiciones con el juego «Destruction Derby 2». Lo primero y único que se me ocurrió fue decir...CHAPÓ.

Como habréis podido comprobar, la opinión de este lector es "algo" distinta a la mostrada en el pasado número. Dando por zanjado este tema, esperamos que nos sigáis mandando vuestros problemas, inquietudes o extraños casos a la dirección de siempre:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

LO MEJOR DEL MES

La calidad que están alcanzando, por término medio, las conversiones para PC. Hay bastante diferencia entre los motores de una recreativa o consola y los componentes de los compatibles, por lo que es necesario un buen hacer para que la calidad se mantenga en todos los aspectos, o incluso los supere. Un buen ejemplo de esto es «Turok: Dinasaur Hunter». Uno de los bombazos de la Nintendo 64 va a poder ser jugado por muchos más videoadictos del mundo entero.

Hace 10 años...



Si hay algo en lo que el número 29 sobresalió, fue en las ayudas a los jugones. Cargadores, pokes y mapas aparecían por doquier para títulos como «Renegade», que simbolizó el comienzo de un nuevo género –la lucha callejera–, «Athena», un fantástico plataformas mitológico, «Death Wish 3», el intento de pasar una película de Charles Bronson al ordenador, «Tai Pan», una aventura oriental, o «Flunky», juego creado por los mismos programadores que desarrollaron «Trap Door».
Por si esto fuera poco, también se incluyeron tres páginas rebosantes de respuestas y trucos para los juegos más complicados del momento.
En aquellos días, la pugna por el liderato de ventas se encontraba entre dos títulos de Dinamic, «Fernando Martín» y «Freddy Hardest», contra otro de Palace Software, el impresionante «Barbarian».

FORMIDABLE...

... que iniciemos otra nueva temporada de trabajo con más ganas que nunca. Agosto supone, año tras año, una pausa en el número de lanzamientos, pero ésta se ve resarcida con creces cuando no acercamos a las épocas navideñas. Aunque parezca mentira, ya no queda tanto para esos momentos y esperamos impacientes la gran cantidad de títulos que están siendo ultimados para lanzarse al examen definitivo, el del público.

LAMENTABLE...

... que los requisitos mínimos que se muestran en las cajas de algunos juegos no se correspondan con la realidad. Más de uno habrá sufrido en sus carnes este problema y puede haberse sentido engañado, en cierto modo, por una falta de rigurosidad.
Efectivamente, con esos requisitos los juegos "funcionan", pero... ¿a que velocidad? La lógica manda que un requisito mínimo indique el ordenador, y demás componentes, que sean capaces de ejecutar un juego a la velocidad adecuada. No hay nada más desesperante que contemplar el desarrollo de un juego a velocidad de tortuga, cuando se pensaba que iba a correr sin mayor problema

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
AGENT ARMSTRONG	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB	24 MB	SVGA	CUADRUP.	TECL, JOY	SB	NO	DIRECTX
AXELERATOR	CD (WIN 95)	486DX4/100	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	30 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	NO	DIRECTX
COUNTER ACTION	CD (DOS)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	13 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB	NO	COMP. WIN95
DARK REIGN	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/150	16 MB	130 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	TODAS	DIRECTX
F/18 HORNET 3.0	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/133	16 MB	NO DISPONIBLE	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	NO	------------------
HARDCORE 4x4	CD (WIN 95)	PENTIUM/120	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	25-130 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	SB	TODAS	SOP. ACEL. 3D
LEGACY OF KAIN	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB	12-195 MB	SVGA	CUADRUP.	RAT, TECL, JOY	SB	NO	DIRECTX
MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK	CD (WIN 95/NT)	486DX2/66	PENTIUM/120	8 MB	VARIABLE	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	TODAS	NO	PACK
MONSTER TRUCKS	CD(DOS,WIN95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB	20 MB	SVGA(2 MB REC.)	DOBLE	TECL, JOY	SB, GR, RL	NO	------------------
SPEEDBOAT ATTACK	CD(WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	3-55 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	MÓDEM,RED,INT	OPTIM. MMX
THE LAST EXPRESS	CD(DOS,WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	35 MB	SVGA	CUADRUP.	RATÓN	SB	NO	COMP. MAC
VIRTUA FIGHTER 2	CD(WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM)	50 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB	TODAS	OPTIM. MMX
WATERWORLD	CD (DOS)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	2 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	MÓDEM, RED	COMP. WIN95

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Micromanía



¿Qué prefieres?

¿Joystick analógico o control pad digital?. Tú eliges.



■ PC ANALOG JOYSTICK Funsoft

Joystick analógico para PC, con 4 botones de acción rápida, ejes de ajuste X/Y, control de acelerador rotativo, palanca de vuelo ergonómica, control de aceleración. Para juegos de 2 y 4 botones. Incluye software de calibrado. (Conexión 15 pines) IDEAL PARA SIMULADORES.

■ PC CONTROL PAD Funsoft

Control Pad digital para PC, con botón de autodisparo independiente, 2 botones-gatillo, 6 botones de disparo, interruptor multidireccional de 8 direcciones. (Conexión 15 pines) PERFECTO PARA ARCADES.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANIA POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos 2 estupendos periféricos de Funsoft, que en las tiendas cuestan entre 4.000 y 6.000 pesetas (depende del modelo)

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía y sus 12 CD-ROMs.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

■ Los números extras, que son más caros, te costarán igual.

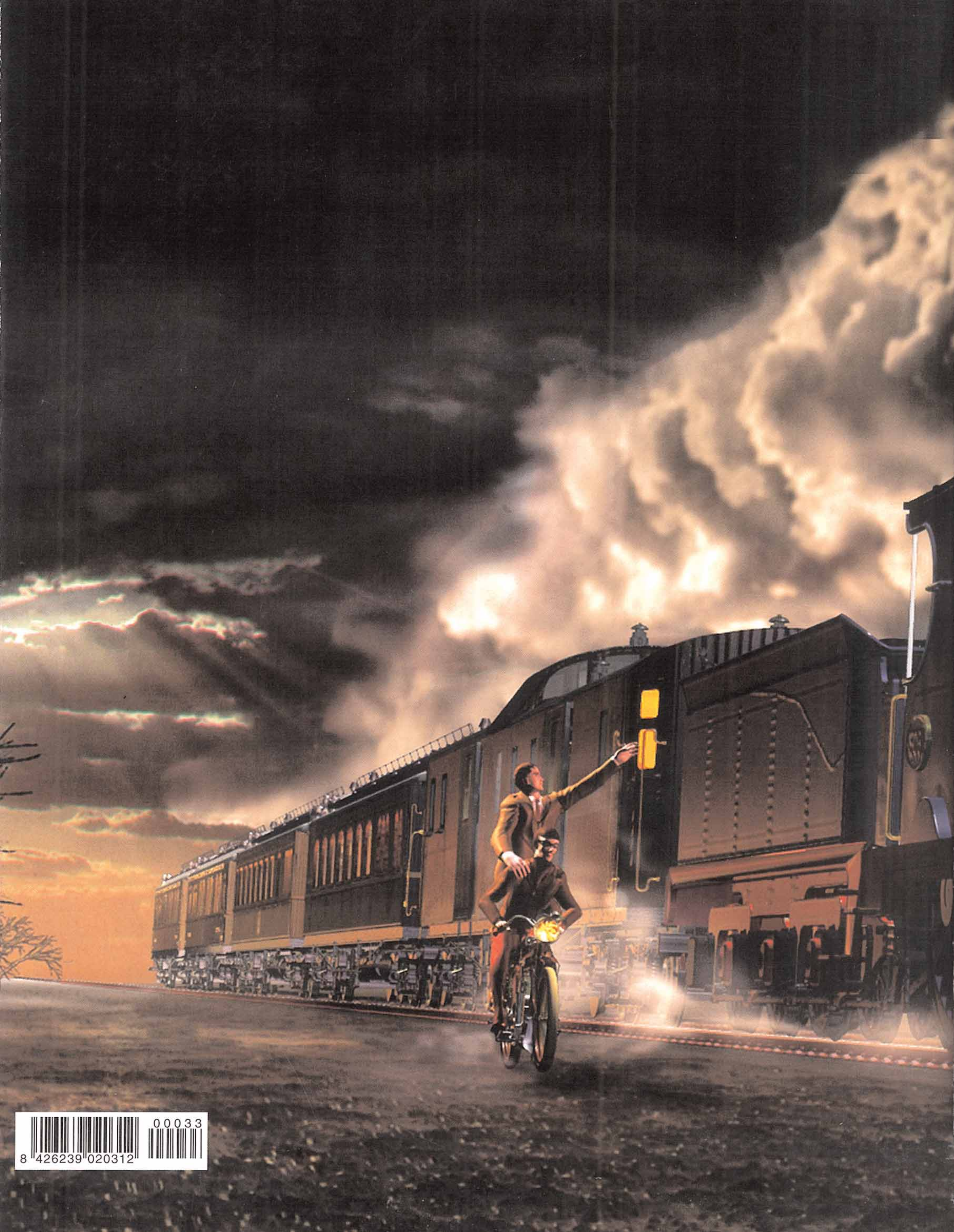
Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

7.140 Pesetas

(12 números x 595 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



00033
8 426239 020312